
SUPER EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO
SIGLA EDITORA
Cr$ 2.900,00
VideoGame
GANHE
3 MEGA DRIVE
E MUITOS PRÊMIOS
Manaus, Boa Vista, Ji-Paraná, Porto Velho e Macapá (Via Aérea) Cr$ 3.770,00 - Ano 2 - Número 10
WOLVERINE
Use melhor as super-garras desse mutante Nintendo
Indiana Jones
e a Última Cruzada
O herói louco por ação agora em game, com dicas completas.
ROBOCOP
O policial cibernético na tela do Game Boy
FLIPERAMA
Mostrando já o futuro do seu videogame
QUACKSHOT
O debochado Pato Donald num belíssimo jogo, com mapas e labirintos detalhados.
SEGREDO
EXCLUSIVO:
99 VIDAS NO MÁRIO BROS 4

O GALPÃO JÁ É DISTRIBUIDOR NACIONAL TEC TOY. AGORA É OFICIAL.

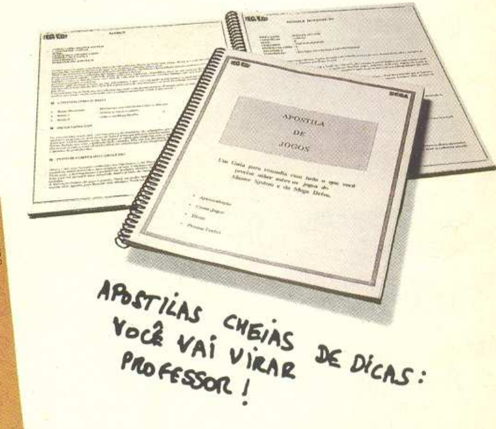
Quem tem locadora de games ou quer entrar neste negócio que cresce sempre (ôpa), agora pode entrar pela porta da frente: o Galpão dos Eletrônicos acaba de ser nomeado distribuidor oficial da Tec Toy.
Tudo que é cartucho, acessório e console o Galpão tem com preçinho de distribuidor!

E ao comprar no Galpão, você ganha excelentes materiais promocionais, como camisetas, posters, apostilas com dicas de todos os jogos e expositores pra incrementar de verdade o seu negócio.
Fale com a gente.
Do milharal ao pantanal, o Galpão é que distribui Tec Toy legal.



Despachamos via Sedex para todo o Brasil.





APOSTILAS CHEIAS DE DICAS: VOCÊ VAI VIRAR PROFESSOR!

OLHA OS POSTERS DOS CARAS

OLHA SÓ AS CAMISETAS!

EXPOSITORES PRÁ ALUGAR. MAIS E FAZER MENOS BAGUNÇA.

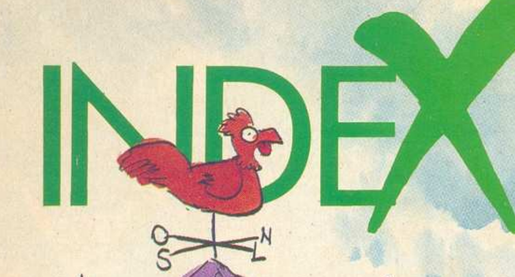


BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - travessa da Av. Rudge, 550 - SANTANA: Av. Braz Leme, 2366

TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

REPRESENTANTE NO INTERIOR DE SÃO PAULO - TEL.: (0192) 51-9295 (SR. ILDO)

INDEX



Para o primeiro aniversário da revista **VIDEOGAME** fizemos uma convocação especial: Indiana Jones, Robocop, Pato Donald, Mario Bros... enfim um time completo de super heróis, cada um deles festejando o aniversário da revista num sistema diferente, do portátil Game Boy ao poderoso Mega Drive. Mas para a revista **VIDEOGAME** o principal personagem não é nenhum destes heróis, é o leitor.

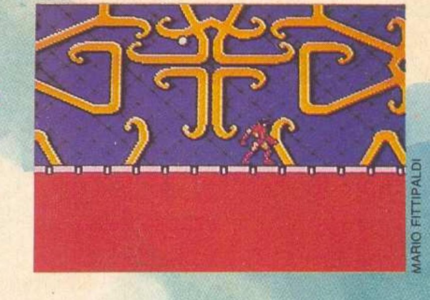
Por exemplo, é muito importante o leitor Luiz Cláudio Teixeira Rodrigues, que comprou a edição número um da **VIDEOGAME** e foi premiado na SUPERPROMOÇÃO com uma camiseta na sua 68.ª posição no sorteio. Ou então Yukio Kurihara, que com seu desenho do Sonic foi capa da edição número 5. Ou ainda as centenas de leitores que sugeriram e participaram da seção DICAS DO LEITOR, ou ainda os outros leitores que exigiram a seção ROLOS & TROCAS. Não é possível esquecer os campeões que permitiram a criação da GALERIA DOS FERAS com os recordes brasileiros dos diferentes jogos.

Para nós da **VIDEOGAME**, o leitor é quem manda, e é para ele que temos esse "trabalho" de passar horas na frente de uma televisão descobrindo os segredos, truques e estratégias dos (até agora) 438 jogos que **VIDEOGAME** mostrou nesse primeiro ano de vida. Aniversário que agora celebramos com nossos leitores na companhia de Indiana Jones, Robocop, Pato Donald...

Roberto Araújo

28 NINTENDO

Conheça Wolverine, o mais famoso mutante das histórias em quadrinhos Marvel, e ajude-o a enfrentar Sabretooth.



MARIO FITTIPALDI

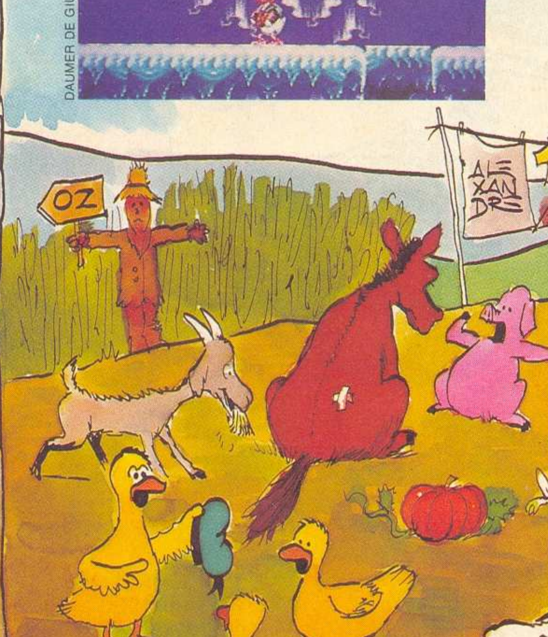
COÓÓ!?

37 GAME BOY

Robocop tem de acabar com seu inimigo Dick Jones. Saiba como ajudar o herói nesta difícil missão.

52 MEGA DRIVE

Todas as dicas para ajudar Donald a encontrar o tesouro do rei Garuzia, em QuackShot. E ainda Streets of Rage.



DAUMER DE GIULI

62 FLIPERAMAS

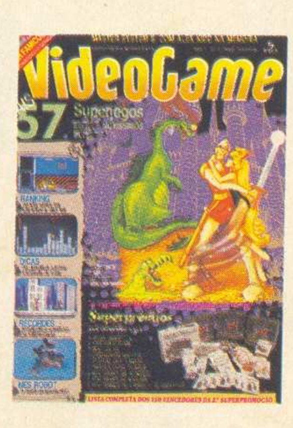
Saiba quais são as máquinas mais interessantes do momento e descubra também a "mágica" dos hologramas.

Bits 4
Cartas 12
Rolos & Trocas 18
Dicas do Leitor 20
Super Nintendo 22
Master System 40
Game Gear 50
Galeria dos Feras 65

BITS

Um ano de VIDEO

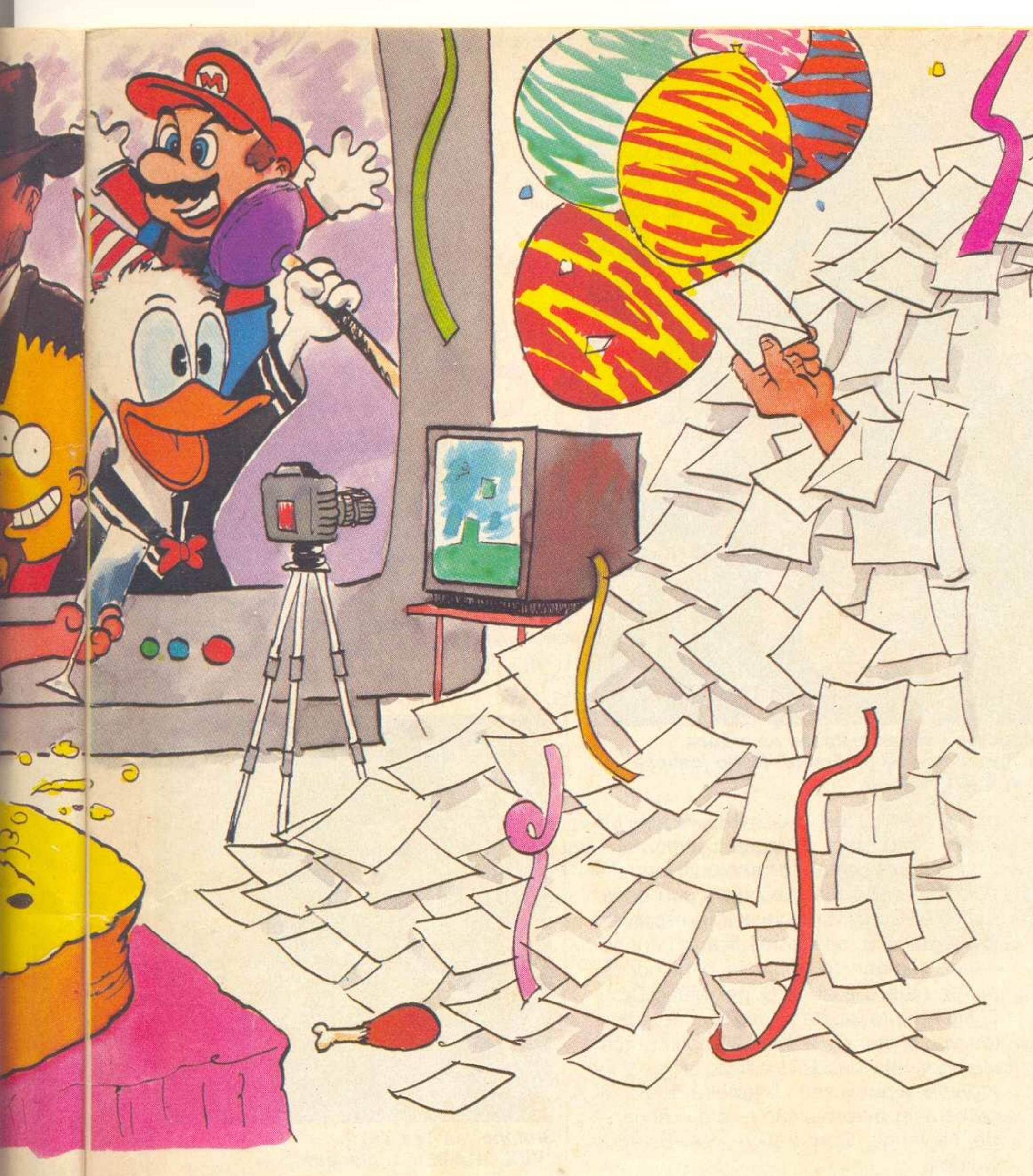












EOGAME

Dicas que funcionam e o leitor participando de toda revista. A receita do sucesso da VIDEOGAME que agora completa seu primeiro aniversário.

Foi quase uma festa. Em um sábado, em várias salas da Sigla Editora, estavam diversos sistemas de videogame — Master, Nintendo, Mega Drive, Atari. Tudo com centenas de cartuchos de todas as modalidades. Filhos de funcionários, donos de lojas de locação (por sinal, raras na época), repórteres e fotógrafos. Foi um dia inteiro de jogos e conversas, com um único objetivo: "inventar" uma revista que só falasse em videogame. Isso foi em dezembro de 1990, com a revista chegando às bancas no início de janeiro. Agora, rapidinho, já estamos comemorando um ano de aniversário.

Fomos a primeira revista de videogame no Brasil. E, lógico, ninguém tinha idéia de quantos leitores existiam. Mas o sucesso foi instantâneo. Quando **VIDEOGAME** chegou às bancas, na primeira semana de janeiro, com cerca de 100 mil exemplares distribuídos, tudo foi esgotado em uma semana. Foi preciso reimprimir, fazer mais exemplares.

Mas só vender a revista não era tudo. Era preciso saber se os leitores haviam gostado de **VIDEOGAME**. Mas não foi preciso esperar pela resposta. O telefone não parava de tocar, congestionando as linhas da Editora, as cartas chegando às centenas por dia. A esmagadora maioria havia gostado da revista e queria saber quando sairia o número dois. Um leitor ligou ansioso:

— Quando sai a número dois?

— Daqui a pouco, estamos fazendo — respondeu alguém da redação.

— A que horas, para eu ir à banca?

Claro que não era uma questão de horas. Uma revista demora algumas semanas para ficar pronta. Os telefonemas eram tantos que foi preciso pedir aos leitores na edição número dois que não mais telefonassem, mas opinassem, dessem ou pedissem dicas por cartas.

O acerto do lançamento também podia ser sentido pela primeira SUPERPROMOÇÃO, que dava 101 prêmios — entre eles um console Mega Drive. Foram mais de 70 mil cartas participantes. Mesmo para os editores da Sigla, acostumados com títulos de sucesso como **VÍDEO NEWS** (de quem **VIDEOGAME** nasceu como edição especial), **DUAS RODAS**, **OFICINA MECÂNICA** ou **AUDIO NEWS**, a aceitação da nova revista impressionou. E os leitores exigiam: queriam uma revista independente e uma nova e quente edição a cada mês.

Veio então o número 2 de **VIDEOGAME**, já com muitas modificações sugeridas pelos leitores. E outra SUPERPROMOÇÃO, que desta vez distribuía 150 prêmios, entre eles cinco Mega Drive e três Master System. E o sucesso continuou. Mas não era fácil fazer a revista. Desde a edição número um até hoje, uma regra jamais foi alterada. Todos os jogos são colocados no console, jogados e é a partir disso que as dicas e estratégias são escritas e são feitas as fotografias. É por isso que as dicas da **VIDEOGAME** sempre funcinam quando repetidas pelos leitores.

Mas, foi preciso encontrar os "feras" que soubessem tudo dos jogos. Apenas no sistema Sega com os jogos para Master System e para o Mega Drive era mais fácil trabalhar. A Tec Toy era, e ainda é, a única empresa que tem funcionários especialistas nos jogos e que ajudavam os repórteres de **VIDEOGAME** (e também a qualquer jogador) através de sua Hot Line.

Por ser pioneira, **VIDEOGAME** teve de "criar" também repórteres especializados em games e fotógrafos que fizessem fotos perfeitas. Mário Fittipaldi logo se destacou entre os repórteres e passava a editor da revista no número três. Norberto Marques se tornava imbatível nas fotos.

Aos poucos ia sendo formado também ▶



A redação da VIDEOGAME: uso de computadores e dicas testadas na prática. Esq. para dir.: Roberto, Toni, Norberto, Thiago, Léo. Fila da Frente: Mário (cabeça para baixo), Silvia, Júnior. Sentados: Gabriel e Daumer.

um "time" de jogadores que logo ganharam o nome de "pilotos" de videogame. Quem chegou primeiro foi Gabriel Cassiolato, 14 anos, selecionado entre mais de 200 gamemaníacos entrevistados nas pesquisas iniciais da revista. Logo depois veio Toni Ricardo Cavalheiro. Ele foi imediatamente convocado por Mário Fittipaldi porque, em uma locadora de São Paulo, SP, acabou se "intrometendo" em uma conversa com o dono da loja para corrigir uma dica. E logo impressionou pela capacidade de terminar jogos complexos em poucas horas, mesmo jogando pela primeira vez. Hoje, Toni, 14 anos, é funcionário da Sigla e ajuda em várias seções de **VIDEOGAME**.

Chegaram os computadores — hoje, a redação de **VIDEOGAME** é a primeira redação toda informatizada da Sigla Editora — e a revista foi crescendo. Claro, sempre levando em conta a opinião do leitor. Afinal, chegam mais de 1,5 mil cartas à redação a cada nova edição. Isso sem contar as cartas participantes de promoções, que sempre chegam aos milhares. E que também participam da revista. Por exemplo, a edição 5 de **VIDEOGAME** trazia na capa Sonic, o porco-espinho supersônico do Mega Drive, desenhado pelo leitor Yukio Kurihara, um dos participantes da superpromoção "Seu desenho vale", da edição 3.

Além do desenho de um leitor na capa, a edição 5 trazia também muitas outras novidades. A principal delas eram os primeiros mapas de jogos, o que significou um novo conceito de apresentação no Brasil. A idéia surgiu da exigência de muitos leitores, que queriam jogos mais detalhados. E foi além. Pouco depois chegava às bancas o primeiro game inteiro mapeado, tela por tela, com todas as dicas e estratégias. Era a edição especial n.º 5A, em forma de poster, com o jogo Alex Kidd in Miracle World, para o Master System.

Os leitores gostaram tanto que, logo depois, outra edição especial era publicada: a n.º 7A. Com 32 páginas impressas em papel de luxo, os leitores ficaram conhecendo, também tela por tela, o melhor caminho para o final de Super Mario Bros. 3. De quebra, ainda aprendiam como estourar o placar em 9.999.990 pontos, acumulando 99 vidas. Esta edição especial foi a primeira publicação brasileira de videogame a ter a aprovação — e a licença — da Nintendo Corporation dos Estados Unidos.

Mas a revista **VIDEOGAME** não parou por aí. Afinal, o universo de games no Brasil cresceu a uma velocidade incrível neste ano. E os leitores, atentos às mudanças, continuaram participando. E ajudando a fazer a revista. Por causa deles surgiram as novas seções Game Boy, Game Gear, Super Nintendo. E para que ninguém ficasse desatualizado com o que "rola" lá fora, alguns dos jogos mais "quentes" nos Estados Unidos e Japão foram apresentados.

Agora na décima edição e com um ano de vida, **VIDEOGAME** continua fazendo o mesmo sucesso da primeira edição. E, sem dúvida, a maior razão para isso é a participação do leitor na revista. Graças a ele foram apresentados ou detalhados 438 jogos, o que representa mais de mil Megabits de memória nas páginas de **VIDEOGAME**; foram publicadas milhares de fotos coloridas e ainda chegaram à redação mais de 1,5 milhão de cartas. São marcas importantes, que enchem a equipe de orgulho. Mas que, antes de tudo, atestam a aprovação dos leitores, indicando que estamos no caminho certo. Este sim, é nosso maior orgulho.

Roberto Araújo e Mário Fittipaldi

OPINIÕES:

*— A revista **VIDEOGAME** é a pioneira no mercado de videogame, e tem um papel fundamental para o gamemaníaco. É o veículo no qual ele se atualiza, se informa e obtém as dicas. Além de sempre ter promoções criativas — envolvendo desenhos, charadas, etc. As edições especiais também foram superimportantes. Quantos garotos não terminaram o Alex Kidd depois do mapa?*

Stefano Arnhold, diretor de marketing da Tec Toy.



Stefano, da Tec Toy: "VIDEOGAME é a pioneira".

*— A revista **VIDEOGAME** é a melhor. É a que dá mais dicas e também mais jogos.*

Gustavo Silva Paraíso, 13 anos, leitor, São Paulo (SP).

*— Para mim, a revista **VIDEOGAME** é um fenômeno de comunicação.*

Rodolfo Neder, diretor de marketing da Neder & Associados, que promoveu em São Paulo (SP) o I Videogame Shopping Festival, em julho de 1991.

*— A revista **VIDEOGAME** é ótima. Parabéns!*

Maria Amália de Arruda Camália, 15 anos, leitora, Recife (PE).

*— A revista **VIDEOGAME** informou e atualizou todo o fascinante mundo dos games. Gostaria só de ver mais jogos de Mega Drive na revista. Parabéns!*

Ricardo Strausz Jardim, sócio-proprietário da locadora Game Over.

*— Minha mãe me mandou uma revista **VIDEOGAME**, e fiquei impressionado com a qualidade das dicas e a atualidade dos jogos. Parabéns!*

Adriano Roberto Nishioka, 16 anos, leitor, Kumayama Aza Shimomatsugui, Japão.

*— A **VIDEOGAME** foi a revista que trouxe maior retorno publicitário para a minha locadora.*

Ivan Battesini, sócio-proprietário da rede de locadoras Progames

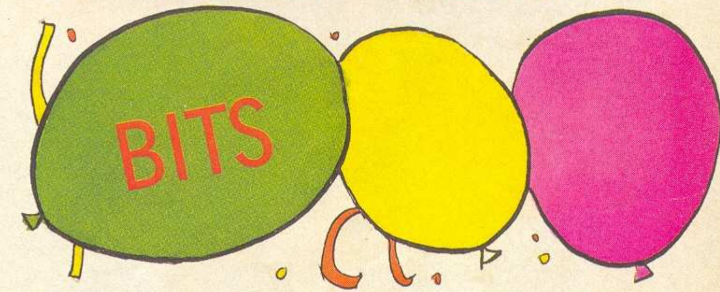
Amplie a tela do seu Game Gear

A empresa norte-americana Sun Soft, que você já conhece por ter sido a produtora de cartuchos como Batman (Mega Drive) e Journey to Silius (Nintendo), está lançando o Wide Gear, um acessório para o Game Gear (o console portátil da Sega/Tec Toy). Com esse aparelho, os jogadores que acham a tela do Game Gear um pouco pequena já podem ficar tranqüilos. É que o Wide Gear funciona como uma lente de aumento, sobreposta à tela do portátil. O resultado é a ampliação, em cerca de 30%, da imagem da tela.

Segundo gamemaníacos mais experientes, o acessório pode melhorar o desempenho do jogador, principalmente nos jogos mais longos. A razão é óbvia: com a ampliação da tela — que no Game Gear possui 3,2 polegadas ou cerca de 8 centímetros — o esforço da vista é bem menor. O Wide Gear já pode ser encontrado em algumas importadoras especializadas aqui no Brasil, e estava custando cerca de Cr$ 30 mil, no início de dezembro.

O Wide Gear é um acessório que pode facilitar as jogadas

NORBERTO MARQUES



A cadeira que é um controle

Voce certamente já jogou — ou se não, pelo menos ouviu falar — naquelas máquinas **arcade** (de fliperama) superincríveis, com todos os movimentos de um avião, por exemplo, transmitidos à cabine de comando de acordo com os movimentos do jogador. A experiência é, no mínimo, fascinante.

Antes uma exclusividade dos fliperamas, agora esta sofisticação cabe dentro do seu quarto. É que a empresa americana Simulator Technology Inc. está lançando um controle bastante incrível: uma cadeira toda construída em aço e fibra-de-vidro, capaz de reproduzir os movimentos de um avião, carro ou motocicleta de corridas. É a Simulator II Action Chair.

O funcionamento é bastante simples. A cadeira está apoiada em um eixo central, e pode realizar movimentos para a frente, para trás e para os lados. Estes movimentos são captados por um sensor semelhante ao botão direcional do controle tradicional, e transmitidos ao console. Ou seja, a cadeira não tem movimento próprio, apenas transforma os movimentos do corpo do jogador em movimento na tela.

Para melhor firmeza, o jogador pode apoiar os pés em um suporte especialmente adaptado para isso. E os botões de tiro e acelerador são adaptados em hastes laterais, que também servem de apoio para que o jogador realize os movimentos.

Segundo o fabricante, a Simulator II Action Chair é produzida em modelos compatíveis com os sistemas Nintendo, Mega Drive, TurboGrafx-16 e até computadores. Ela pode ser usada com os jogos After Burner, Top Gun, Rad Racer, Road Blasters e até mesmo o Tetris, no sistema Nintendo. Para o Mega Drive, os jogos são Super Thunder Blade, Super Monaco GP, Super Hang On e After Burner II, entre muitos outros.



FOTOS DIVULGAÇÃO



A Action Chair transmite todos os movimentos do jogador para a tela.

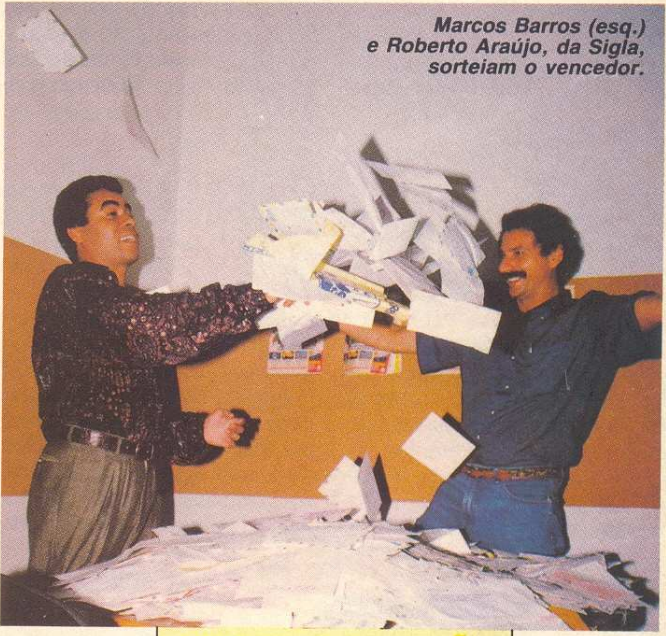


Campeões de futebol em game

Foi uma disputa emocionante. Com um placar de 5 a 3, Carlos Augusto P. Júnior venceu Cleber Luiz M. Gonçalves no game Futebol, em 90 minutos repletos de lances incríveis. Este resultado lhe valeu o título de campeão da categoria master do I Campeonato Milmar de Videogame, no dia 30 de novembro de 1990, no Shopping Center Matarazzo, em São Paulo, SP.

Promovido pela Milmar (fabricante dos consoles Hi-Top Game, compatível Nintendo, e Dactar, compatível Atari), o campeonato teve várias fases eliminatórias. Os finalistas foram selecionados dentre os 64 jogadores classificados nessas eliminatórias e divididos em três categorias: master, sênior e júnior. Os outros dois vencedores foram Marcos Vinícius S. Ferreira, 14 anos (categoria sênior) e Alex Sandro de Moraes, de 12 anos (categoria júnior). Os três levaram para casa um console Hi-Top Game. Para os segundos colocados, o prêmio foi um console Dactar, compatível com o sistema Atari, e os terceiros colocados foram premiados com 3 cartuchos compatíveis com o console Hi-Top Game.





Marcos Barros (esq.) e Roberto Araújo, da Sigla, sorteiam o vencedor.

Valis IV: cor e ação em CD

Foi lançado no Japão agora no final de 1991 a versão de número 4 de um dos jogos mais bonitos para o console PC Engine: Valis IV. O game, gravado em **compact disc** (CD) conta a história de três princesas que tentam aprisionar dois demônios que aterrorizam seu planeta. Para isto passarão por nove fases.

Mas, o que realmente chama a atenção em Valis IV são os gráficos quase perfeitos e a música, esta sim, um dos pontos altos, graças à qualidade sonora do CD e também devido ao fato de ter sido composta por ninguém menos que Ryuichi Sakamoto — o mesmo que compôs as músicas para os filmes "Furio, em Nome da Honra" (com o cantor e ator David Bowie) e "O Último Imperador".

A abertura do jogo também é bastante sofisticada: ela é um desenho (bem) animado de, aproximadamente, cinco minutos. Os personagens também têm voz na apresentação da história. Infelizmente, a novidade ainda deve demorar para chegar ao Brasil. Afinal, ainda não está prevista nem a data de seu lançamento nos Estados Unidos.



SUPERPROMOÇÃO

Raphael Gustavo Ferreira da Cunha, de 14 anos, da cidade de Mafra (SC), é o grande vencedor da promoção "A revista **VIDEOGAME** vai levar você à ILHA DO PARAÍSO". Raphael ganhou uma passagem aérea, com direito a um acompanhante, para a ilha de Fernando de Noronha.

A carta de Raphael foi sorteada entre as mais de 10 mil que chegaram à revista **VIDEOGAME**, com o quebra-cabeças resolvido corretamente..


SEGURE ESSA EMOÇÃO
DYNAVISION 3
DYNAVISION 3
O MAIS COMPLETO
VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO
• NINTENDO* COMPATÍVEL
• DUAL CONNECTOR SYSTEM
• TURBO JET CONTROL
• DIGITAL STEREO EARPHONES
DYNACOM
TECNOLOGIA S/A
São Paulo - SP
DOLAR SOM
Av. Luiz Stamaris, 34 - Jaçanã - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2212 - Jd. Tremembé - Rua 13 de Maio, 290 - V. Galvão - Guarulhos - Tel.: (011) 949-4975
São Paulo - SP
FANTASY GAMES
Av. Aclimação, 624 - Aclimação - Tel.: (011) 270-9260
São Paulo - SP
LABORTEC
R. Antonio de Godoy, 15/53 - Centro - Tel.: (011) 223-6433
Natal - RN
GAMEMANIA
R. Fabio Rino, 999 - Alecrim - Tel.: (084) 223-1157
Fortaleza - CE
ELETRÔNICA APOLO
R. Pedro Pereira, 484 - Centro - Tel.: (085) 231-0770
São Paulo - SP
TECH VIDEO
Shopping Ibirapuera - Shopping Leste - Av. Aricanduva - Tels.: (011) 543-7403/271-8062
São Paulo - SP
FOTO ELITE
Av. Guilherme Cotching, 1962 - V. Maria - Shopping Leste - Av. Aricanduva - Shopping Center Norte - Tels.: (011) 954-2424/954-5313
Rio de Janeiro - RJ
LOJAS HACMA
R. Constança Barbosa, 140 - Lj. F - Méier - Tel.: (021) 593-9335
Belém - PA
Y. YAMADA
R. Sen. Manoel Barata, 400 - Centro - Tel.: (091) 224-8844
Porto Alegre - RS
LOJA DISCOTECA
R. Borges de Medeiros, 356 - Centro - Galeria Chaves - Ljs. 1 e 2 - Centro - Shopping Praia de Bolas - Lj. 41 - Tel.: (0512) 26-9577
São Paulo - SP
INFORKIT COM. DE COMPUTADORES LTDA.
R. Fagundes Dias, 100 - Saúde - Tels.: (011) 276-4187/578-6956
São Paulo - SP
MUNDO DO VIDEOGAME
Av. Angélica, 1395 - Higienópolis - Tel.: (011) 66-0164
Rio de Janeiro - RJ
CASA & VÍDEO
A Casa do Videogame
Fortaleza - CE
TOP DATA
Shopping Iguatemi - North Shopping - Tels.: (085) 239-2798/281-2726
Porto Alegre - RS
MUSISOM ÁUDIO E VÍDEO
R. Dr. Flores, 105 - Centro - Av. Assis Brasil, 2442 - R. Pedro Adams Filho, 5130 - Novo Hamburgo - Tel.: (0512) 21-6733

Serviço na hora



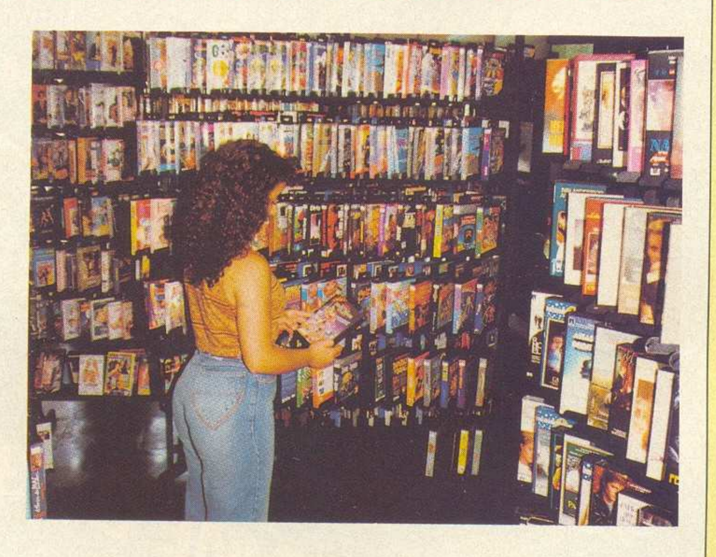
Na CAT o serviço é feito a vista do cliente

Se você é daqueles que fica desconfiado toda vez que precisa levar seu videogame ao conserto, a CAT — Central Assistência Técnica (rua Florêncio de Abreu, n.º 32, 2.º andar, São Paulo, SP, fone: 011-228-7441), criou um sistema diferente de atendimento que pode resolver este problema.

A loja faz todos os orçamentos na hora e, o que é melhor, o gamemaníaco pode acompanhar todo o trabalho dos técnicos. Aprovado o orçamento, é possível "fiscalizar" todo o conserto e ainda levar para casa as peças trocadas. Isso porque a maioria dos reparos é realizada na hora.

A CAT dá assistência técnica autorizada para os consoles Milmar e Dynavision, e atende inclusive consertos incluídos pela garantia destes fabricantes. Além disso, a loja dá garantia de 90 dias sobre seus serviços em qualquer aparelho, nacional ou importado.

Últimas novidades



A Loka Loko (av. Nova Cantareira, n.º 3.531, Tremembé, SP) trabalha com a locação de cerca de 120 diferentes títulos dos sistemas Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear e Game Boy.

Entre as últimas novidades do acervo da loja estão os cartuchos A Pequena Sereia (Nintendo), Strider (Mega Drive), Castle of Illusion (Game Gear) e UN Squadron (Super Nintendo).

A Loka Loko também aluga e vende aparelhos de Game Boy. O horário de funcionamento da loja é de segunda a domingo, das 10 h às 21h30.

Game to go



Speed Bag: para levar o videogame.

A CATV Eletrônica, loja especializada em equipamentos e acessórios para videogame, está lançando no mercado nacional a Speed Bag, uma mochila em nylon emborrachado. Com ela, os gamemaníacos poderão transportar qualquer console de videogame, os cartuchos e ainda todos os acessórios necessários para jogar fora de casa, com a vantagem de continuar com as mãos livres.

A Speed Bag pode ser encontrada somente na cor verde limão, com detalhes em preto. A mochila, toda acolchoada, custava Cr$ 14 mil em novembro. Maiores informações na rua Santa Ifigênia, n.º 44, São Paulo (SP), fone (011) 229-5877.



Game Land — A locadora tem mais de mil títulos entre os sistemas Nintendo, Super Nintendo, Master System, Mega Drive, Neo Geo, PC Engine e os portáteis Game Boy e Game Gear. Já está à venda também o novíssimo Wide Gear, que amplia a tela do Game Gear. Av. Pompéia n.º 510, São Paulo, SP, fone (011) 262-4565.

•

Interplay — A Interplay trabalha com uma coleção de cerca de 160 diferentes títulos de cartões e discos laser para PC Engine. A Interplay também já tem cartuchos para os consoles Super Famicom e Super Nintendo. Al. Lorena n.º 70, Jardins, SP.

•

Game Over — A locadora já conta com sensacionais títulos para Super Nintendo, entre eles F-Zero e Actraiser. Rua Peixoto Gomide n.º 1.088, Jardins, SP, fone: (011) 288-2200.

•

Progames — A locadora está lançando uma novidade: o cartão de cliente preferencial. Com ele, é possível alugar cartuchos de todos os sistemas em qualquer loja da rede, em todo o Brasil. Rua Pio XI, n.º 656, São Paulo, SP, fone (011) 831-5787.

•

Tecnofax — A Tecnofax já está fazendo a transcodificação dos videogames Super Famicom e Super Nintendo, em apenas 4 horas e com garantia de um ano. A Tecnofax também transcodifica qualquer outro console. Rua Santa Ifigênia n.º 295, 1.º andar, conjunto 115, fone: (011) 222-1471.



SHINOBI

Gostaria de saber como aumentar minha pontuação no jogo Shinobi (Master System), pois chego ao final com o placar de 700.000 pontos.

André Rosati
São Paulo, SP

Segundo a Hot Line da Tec Toy, não há nenhuma dica especial para se aumentar a pontuação no game Shinobi. A única coisa a fazer é ficar incansavelmente derrotando inimigos. Nesse caso, é necessário que você tenha muitas vidas, pois corre mais riscos.

GAME GEAR

Gostaria de saber o nome dos novos jogos de Game Gear que a Tec Toy lançará nos próximos meses.

Fábio Spazani Maczka
São Paulo, SP

Os novos títulos de Game Gear previstos pela Tec Toy para janeiro são: Crazy Company, Out Run, Ninja Gaiden, Space Battle, Woddy Pop e Minigolf. Também está previsto entre os lançamentos o game Castle Of Illusion, com Mickey Mouse.

A Tec Toy já está comercializando o famoso Shinobi do Master System para Game Gear desde dezembro.

PHANTASY STAR

A **VIDEOGAME** 7 informa que no jogo Phantasy Star (Master System) deve-se dar a noz de Laerna a Myau para chegar ao Castelo de Lassic. Faço isto, mas uma mensagem diz que ele não tem fome. Como posso alimentá-lo?

Fernando R. H.
Pirassununga, SP

Para chegar ao castelo de Lassic você deve achar a saída do castelo de Bayamalay. Ao sair, vá até a colina e use o prisma para conhecer a localização do castelo das alturas. Somente depois disso é que você poderá dar a noz de Laerna a Myau, dando a ele o poder de voar.

LASER SCOPE

Gostaria de esclarecer uma dúvida sobre o Laser Scope: para utilizá-lo o game tem que ser do tipo "tiro", ou posso também controlar o personagem com o acessório?

Leonardo Allen Wilczec
Telemaco Borba, PR

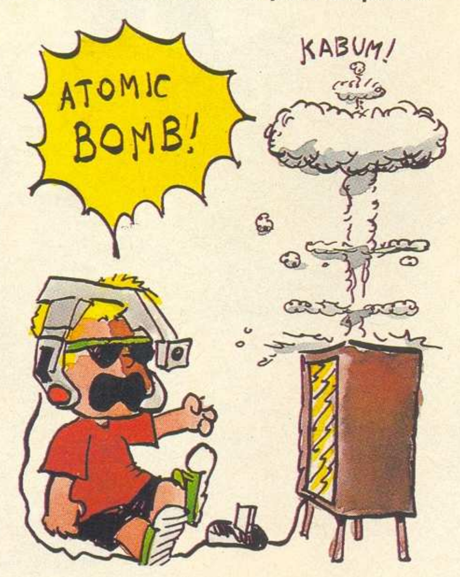
O Laser Scope só deve ser usado em jogos de tiros, pois é impossível você controlar o personagem com a voz. Alguns jogos de guerra, como Gotcha (Nintendo) podem ter o Laser Scope "misturado" ao jogo, isto é: joga-se com o controle na mão e atira-se com o acessório, usando-se o comando de voz.

ROBOCOP I

Não consigo eliminar os dois homens perto da bandeira dos Estados Unidos. Quando soco ou atiro neles perco energia. Como posso derrotá-los?

Leon Kokay Valente
Brasília, DF

Simples. Você só pode acertar um dos dois homens, já que sua missão é salvar o presidente dos Estados Unidos e não matá-lo. O homem que está na frente é o presidente e o de trás é um seqüestrador. Você só pode atingir o seqüestrador. Para isso, espere o presidente abaixar para disparar.



SUPER MARIO WORLD

No game Super Mario World, para o Super Nintendo, para que servem as duas asas brilhantes que saem das interrogações? Como posso usá-las?

William de Mello
Rio de Janeiro, RJ

As duas asas brilhantes que saem das interrogações fazem Mario voar, transformando-o em Cape Mario. Batendo nelas, uma pena cairá. Pegue-a. Para voar, é só correr, apertando o botão Y **junto com o direcional, e apertando o botão** A **para decolar. Mantenha o vôo apertando o direcional na direção contrária a que Mario está voando. Há outra maneira de conseguir a pena: basta pular sobre um bichinho alado que estiver brilhando. Ele perderá sua pena, e Mario poderá pegá-la e voar.**

JOYSTICK

Tenho duas dúvidas: o joystick do Phantom System é compatível com o VG 9000? Existem óculos 3D para este console?

Luciano L. de Souza
Bayeux, PB

Sim, o joystick do Phantom System é compatível com o VG 9000. Os únicos óculos 3D que estão disponíveis para Nintendo são de papelão e têm uma lente vermelha e outra azul, feitas de papel celofane. Eles funcionam com os jogos Rad Racer I e II.

TELEVISÃO

Antes de tudo, gostaria de parabenizá-los pela boa revista. Tenho algumas dúvidas: 1) Há algum problema em instalar dois ou mais consoles no mesmo televisor? 2) Um cartucho pirata pode danificar o console?

Wagner Santos Cardoso
São Paulo, SP

Não existe nenhum problema em instalar dois consoles no mesmo aparelho, o impossível é jogar com os dois ao mesmo tempo, já que há somente uma tela. Essa ligação é possível sem qualquer adaptação se a sua TV tiver duas entradas monitoradas de vídeo, identificadas por AV1 e AV2. Claro, se os seus consoles tiverem também saída de áudio e vídeo. Caso não, ainda é possível ligar as duas caixinhas de R.F. na entrada de antena da TV, mas isso pode fazer com que a imagem não saia tão boa. Os cartuchos piratas não prejudicam o console, mas podem prejudicar seriamente seu bolso e o gosto de jogar, pois alguns deles não têm fim e seus gráficos, na maioria das vezes, são diferentes dos originais.

SIMPSONS

Gostaria de saber como faço para pixar com o hidrante o toldo "Wet Point". Qual botão devo acionar no controle para utilizar os objetos comprados?

André Luís M. Gonzalez
Rio de Janeiro, RJ

Para pixar o toldo "Wet Point", você deve entrar na porta sob este toldo e comprar a chave inglesa — WRENCH. **Use-a no hidrante, aperte os botões** SELECT **e escolha o objeto na relação de itens e depois** START, **para usá-la. O hidrante vai se abrir e pixar o toldo.**

SIMPSONS II

Gostaria de saber como ir a outros compartimentos a partir dos elevadores 1, 2, 3, 4 e 5 da quinta fase do jogo. Em todos eles, existem paredes grossas pelas quais não consigo passar. Em algumas destas paredes existem portas blindadas sem fechaduras. Como faço para abri-las? Para

que servem os códigos que Lisa me passa?

Jorge Chaves Radel Bittencourt
Salvador, BA

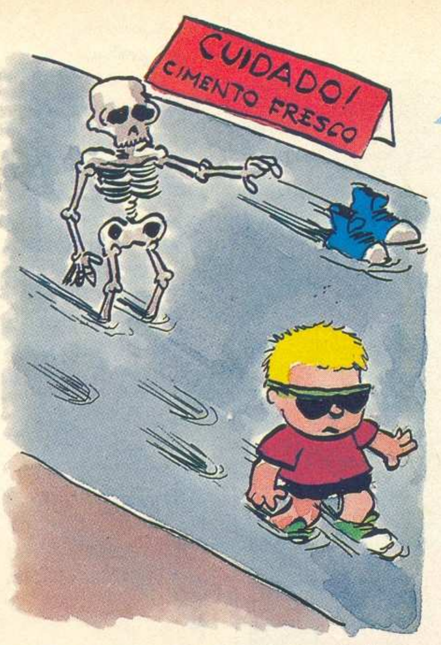
Na quinta fase do jogo, a Usina Nuclear de Springfield, é necessário prestar muita atenção, pois não é possível chegar a todos os locais usando só o elevador central, que é o que você se refere na carta. Há também elevadores à esquerda (que só param nos andares pares) e à direita (que só param nos andares ímpares) e ainda escadas nos dois extremos da usina. Como não dá para atravessar paredes, o jeito é tentar chegar ao local desejado por outro elevador. Os códigos que Lisa passa são exatamente para abrir as portas blindadas. As fechaduras são eletrônicas, e os painéis estão nas paredes, ao lado das portas (é um quadradinho preto). Encoste neles, aperte B e use o código.

SIMPSONS III

Como faço para passar pelo segundo cimento fresco da segunda fase (Shopping)?

Fernando Meneghetti
São Paulo, SP

Não há dica. Você deve pular de um palito a outro, com muito cuidado para não errar, e ainda usando o super-pulo. E só saltar e apertar, logo em seguida, o botão A. Ser cuidadoso para não errar o pulo é a única dica.



SIMPSONS IV

Gostaria de ver publicada uma revista especial com o jogo The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants.

Fábio Moreira Marchi
Campinas, SP

Seu pedido, e o de muitos outros leitores, foi atendido. Já está nas bancas um especial da revista VIDEOGAME inteirinho sobre este sensacional game, com todas as dicas para se chegar ao final. E, pelo jeito, vem em boa hora, já que ainda são muitas as dúvidas dos leitores sobre esse game.

DUCK TALES

Na quinta fase deste jogo (Lua), como faço para chamar o Robopato depois de pegar o controle-remoto?

Dimitrus Fraga
Porto Alegre, RS

Após pegar o controle-remoto, você deve deixar a nave alienígena e continuar caminhando para direita. Automaticamente Robopato aparecerá.

GAME BOY

Gostaria de saber se o Game Boy dispõe de todos os títulos do sistema Nintendo. Entre estes títulos, existem os jogos: Turtles II, Robocop II e Mega Man I ?

Ricardo Costa
São Paulo, SP

O Game Boy não possui todos os títulos disponíveis para o sistema Nintendo. Mas o Turtles II, Robocop II e Mega Man I já podem ser encontrados. ▸



CARTAS

CONTROLE DO MASTER SYSTEM

Existe algum joystick para o Master System que tenha pause? Qual?

Rodrigo Prytulak Malamini
Santos, SP

A Tec Toy não lançou nenhum joystick com pause para o Master System, e tampouco é possível encontrar algum modelo com esse recurso no exterior, uma vez que o pause do Master é no console. O recurso mais próximo ao pause é o "slow motion", que existe no controle Remoto Sem Fio lançado pela Tec Toy.



POWER GLOVE

Eu tenho uma "Luva do Poder" (Power Glove) da Nintendo. Mas meu Console é japonês e o "plug" da luva é americano. Se eu trocasse este plug a luva funcionaria?

Rodrigo C. Buono
São Paulo, SP

Teoricamente, sim. Entretanto, a troca do plug deve ser realizada por um técnico competente.

GAME x TV

Gostaria de saber se os videogames de terceira ou quarta geração podem estragar o tubo de imagens da televisão.

Adriano Amaro dos Santos
Apiaí, SP

Os tubos de imagem dos aparelhos de televisão não se estragam facilmente, alguns chegam a durar 17 anos! O problema está em deixar o jogo pausado durante muito tempo com a TV ligada. Ao fazer isto você pode "marcar" a tela (a imagem do jogo fica como uma sombra "pintada" no tubo de

imagens). Outro problema que o videogame pode causar é no ajuste do aparelho: não troque o canal do videogame pelo canal da TV muitas vezes por dia, assim você desregulará seu aparelho.

MÃE I

Será que daria para explicar para minha mãe a diferença que existe entre o um Top Game e um Mega Drive?

Luiz Fabiano G. de Faria
Muriaé, MG

Cara senhora mãe do Luiz:
Os dois consoles não têm absolutamente nada em comum. O Mega Drive é um console de 16 bits. Isto é, possui maior capacidade de processamento de dados. Com isso, os jogos possuem, entre outras sofisticações, desenhos mais complexos e bonitos e até efeitos tridimensionais na tela, sem que seja necessário o uso de óculos especiais. Também a música é mais sofisticada: são 10 canais de áudio. Já o Top Game é um console de 8 bits, compatível com o sistema Nintendo, fabricado pela CCE — e incompatível com o Mega Drive. Como tem a metade da capacidade de processamento do Mega Drive os seus jogos são mais simples, mas nem por isso deixam de ser também interessantes. E ainda há uma grande diversidade de jogos à sua disposição. Quanto ao preço, que é o que mais interessa para a maioria dos pais, o Mega Drive custava em torno de Cr$ 380 mil, e o Top Game 9000, por volta de Cr$ 100,000,00. Estes preços são de dezembro de 1991.

MÃE II

Vocês me enrolaram!! Mandei uma carta com o desenho do Bart Simpson e vocês não publicaram. Estou indignado. E, se não publicarem esta carta, juro que chamo a minha mãe!

Gustavo César
São Paulo, SP

Não precisa chamar a sua mãe, Gustavo. Agora você tem sua carta publicada. Pedimos desculpas, mas é impossível atender a todos os leitores, pois o volume de cartas que chega à VIDEOGAME **é muito grande. Por isso, procuramos escolher aquelas cartas que possam atender ao máximo de leitores possível. Quanto ao desenho do Bart, não foi possível publicá-lo, mas continue participando e mandando seus desenhos. Logo eles estarão nas páginas de** VIDEOGAME.

GAME GEAR

Gostaria de saber se o Game Gear produz algum tipo de som ou música durante os jogos. Queria saber ainda se o aparelho tem "pause".

Francisco Daniel D.C. e Silva
Fortaleza, CE

O Game Gear, assim como os portáteis Game Boy, Lynx e Turbo Express, tem som e "pause". A qualidade da música do portátil depende da capacidade de cada cartucho.

PARAGUAI

Fiquei sabendo por amigos, que no Paraguai são vendidos videogames iguais aos nacionais. Gostaria de saber se os videogames paraguaios funcionam normalmente nas televisões do Brasil ou se é necessário fazer algum tipo de modificação no aparelho.

Luciano dos Santos
São Vicente, SP

Os consoles vendidos no Paraguai são consoles importados, uma vez que não há nenhuma fábrica produzindo esses equipamentos neste país. Na maioria dos casos, é necessário transcodificar os aparelhos, que transmitem a imagem no sistema NTSC, para o sistema usado no Brasil, o PAL-M. ▶



PORTÁTEIS

Quantos títulos de Game Gear e Game Boy há disponíveis no Brasil?

Marcos S. Lopes
Salvador, BA

No Brasil existem apenas sete títulos (GP Monaco, G-Loc, Shapes and Columns, Wonder Boy, Psychic World, Castle of Illusion e Shinobi) disponíveis para Game Gear. Todos eles foram lançados pela Tec Toy. Já para o portátil Game Boy existe uma média de cem títulos diferentes no mercado, mas todos eles são importados.

CASTLE OF ILLUSION

Como é possível fazer a pontuação 999.990 no jogo Castle of Illusion (Master System)? Eu chego até o final do jogo, mas não consigo passar dos 200 mil pontos.

Clayton Oliveira Oki
Itanhaém, SP

Infelizmente não há nenhuma dica especial para se conseguir mais pontos em Castle of Illusion. O jeito é derrotar a maior quantidade de inimigos que conseguir. Se você tiver muitas vidas, vale até o "suicídio" para se voltar na mesma fase e continuar fazendo mais pontos.

CONTROLES

A revista **VIDEOGAME** explicou que é mais fácil jogar com um dedo para cada botão do joystick. Eu melhorei bastante com esta dica, mas no Game Gear fica difícil jogar assim e é mais fácil o encaixe da mão jogando com o polegar. Gostaria de saber se é certo jogar com os três dedos no Mega Drive, com dois no Master System e com apenas um dedo no Game Gear.

Rodrigo de A. Chinelli
Salvador, BA

Não existe um jeito certo ou errado de segurar o controle nas mãos. O que vale é o conforto aliado a velocidade. Assim, usando dois dedos para jogar Game Gear é muito mais fácil de controlar a ação do jogo, em vez de usar um só.

MEGA DRIVE

Existem cartuchos de Mega Drive para Game Gear? Se existir, por favor, me dê quatro exemplos?

João Paulo de O. Barros
Salvador, BA

Os títulos mais famosos de Mega Drive também estão disponíveis para o portátil Game Gear, uma vez que ambos os consoles são produzidos pela mesma empresa (Sega e Tec Toy).



Quatro exemplos legais são Super Monaco GP, Shapes and Columns, Castle of Illusion e The Super Shinobi.

GAME BOY

Quero comprar um Game Boy e gostaria de saber quanto custa esse portátil e cada cartucho. Queria saber ainda que tipo de pilha é usada no Game Boy e quantas são necessárias?

Roger Fagan
Sapucaia do Sul, RS

O Game Boy já pode ser encontrado no Brasil, importado legalmente pela representante da Nintendo em nosso país, a C. Itoh. Ele está à venda nas lojas da rede Mesbla e estava custando Cr$ 183.900,00 em dezembro/91. Na mesma loja você também encontra os cartuchos, ao preço de Cr$ 44.900,00, em dezembro/91. No aparelho devem ser usadas quatro pilhas pequenas. O fabricante recomenda que sejam alcalinas.

BATTLETOADS

Como é possível jogar Battletoads (Nintendo) com dois jogadores? O meu videogame só tem **START** no controle 1.

Felipe Augusto S. Ribeiro
Rio de Janeiro, RJ

Nos consoles nacionais compatíveis com o sistema Nintendo só é possível jogar Battletoads com dois sapos — e portanto com dois jogadores — se ambos os controles tiverem o botão START. **Nos consoles americanos os dois controles já vêm equipados com este botão.**

PISANDO NA BOLA

Vocês estão fazendo um ótimo trabalho, mas eu ainda acho que vocês estão pisando na bola em alguns pontos. Proponho algumas soluções: 1) Achei as coberturas dos lançamentos do Mega Drive muito pequenas (apenas duas fotos por jogo na edição nº 8). 2) Sugiro um sistema de assinaturas. 3) "PELAMORDEDEUS", publiquem os recordes de Mega Drive!

Rodrigo Tissi Ribeiro
Vassouras, RJ

A equipe de VIDEOGAME **agradece os elogios e as sugestões enviadas. É graças à colaboração de vocês que podemos, cada vez mais, melhorar a nossa revista. Você tem razão quando diz que a cobertura dos lançamentos de Mega Drive foi pequena. Mas não se desespere, pois a intenção de** VIDEOGAME **era apenas noticiar a chegada destes games ao mercado. Em breve, você vai ver todos esses jogos inteiros nas páginas da sua revista preferida. Quanto à segunda sujestão, é possível assinar** VIDEOGAME. **Sua carta já foi enviada ao departamento de circulação da Sigla Editora, que deverá entrar em contato com você em breve. Finalmente, os recordes de Mega Drive já estão nesta edição. Agora, para que a seção fique maior, precisamos da colaboração de todos os leitores que joguem Mega Drive.**

MOVIMENTO FEMINISTA

Gostaria de parabenizar **VIDEOGAME** por esta brilhante redação. E aproveito a situação para reivindicar, ou melhor, implorar por uma maior participação feminina nas páginas de **VIDEOGAME**, como também no mundo fantástico dos videogames. Vamos nos unir, mulheres do Brasil, juntas podemos quebrar todos os recordes. Ah, vocês poderiam nos mostrar quem é que joga todos os jogos e nos dá as melhores dicas?

Danielle Aparecida da Silva
Niterói, RJ

VIDEOGAME **não tem absolutamente nada contra a participação das mulheres na revista, e muito menos nos videogames. Tanto que uma das repórteres da equipe é mulher. Para conhecer melhor todos os que fazem** VIDEOGAME **basta dar uma olhadinha na matéria de aniversário da nossa revista, na seção Bits.**

Nota da redação

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro nº 60, São Paulo, SP, CEP: 04015. Por motivos de espaço, as cartas podem ser publicadas resumidamente.

Entre em 92 curtindo todas!

CALENDÁRIO NINTENDO

A Sigla Editora trouxe a edição mais quente de Videogame para você passar o ano todo com seus heróis: o Super Calendário Nintendo 92, lançado simultâneamente nos Estados Unidos, Japão e Brasil. Tem o Mário Bross, a Zelda, entre outros, dando as dicas e truques mais chocantes, para você.

JANUARY

SUPER MARIO BROS. 3

PROCURE JÁ NAS BANCAS,
NA LOCADORA MAIS PRÓXIMA
OU ESCREVA PARA SIGLA EDITORA,
R. ALICE DE CASTRO, 60 - V. MARIANA
SÃO PAULO - S. P. - CEP 04015
TEL.: (011) 549-1433
PARA PEDIR O SEU.

NÃO PERCA TEMPO

O ANO NOVO ESTÁ CHEGANDO E ESTA EDIÇÃO É LIMITADA.

ROLOS & TROCAS

Dactar - Troco um videogame dactar com 49 jogos (16 série ouro e 33 série prata) por um Mega Drive. Douglas André Peres. Rua Luiz Barreto 882 c/3, Ribeirão Preto, SP - CEP: 14080 - fone 639-7387.

Master System - Troco, com 2 joysticks e três cartuchos (Golden Axe, Shinobi e Vigilante), por um Mega Drive com 2 joysticks e um cartucho. Thomas Massao Hissatomi. Rua Agrimensor Sugaya, 1.610, Itaquera, São Paulo, SP - CEP: 08260, fone 944-7478.

Master System - Vendo, seminovo com um cartucho por Cr$ 80 mil. Aceito também troca por um Top Game VG-9000 Double System com um cartucho. Alessandro A. Gonçalves. Av. Líder, 213, Jd. Bandeirantes, São Paulo, SP - CEP: 03586.

Bicicleta - Troco uma bicicleta, um Pense Bem com três livros e um videogame CCE por um Master System ou Phantom System. Gustavo Tomaz Tavares. Rua C-235, Quadra 540, Lote 03, Jd. América, Goiânia, GO - CEP: 75210 - fone (062) 251-7404.

Game Boy - Vendo com três cartuchos (Tetris, Super Mario Land e Tartarugas Ninja) por Cr$ 130 mil. Roberto Mazzi Kling. Rua Grão Mococ 144/301, Carmo, Belo Horizonte, MG - CEP: 30330 - fone (031) 223-4568.

Shinobi - Troco o cartucho The Revenge of Shinobi por Super Monaco GP ou qualquer outro cartucho Mega Drive que me interesse. Ricardo Golovaty - Rua 4, 1.424, Rio Claro, SP - CEP: 13500 - fone (0195) 34-6429.

Top Game VG 9000 - Seminovo com um cartucho, mesa de futebol de botões com dois times de galalite completos, traves oficiais, bolas, paletas e um anel da Town & Country. Troco por Master System. Marconi M. L. Rodrigues. Rua Vidal de Negreiros, 47/02, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20210

Atari - Troco um Atari 2600 S com 12 cartuchos por um Master System. Alexandre Baretts. Rua 800 C, 54, Casa Branca, Loteamento Diogo - Itapema, SC - CEP: 88220.

Master System - Em ótimo estado com pistola, dois joysticks e cinco cartuchos sendo dois importados, por um Mega Drive com um cartucho. Thomas Bacellar Coelho. Rua XV de Novembro, 945/33, Piracicaba, SP - CEP: 13.400.

Compro - Cartucho "Castle of Illusion" (Mickey) do Master System. Adriana Augusta Emery. Rua São João do Egito, 491, Paulista, PE - CEP: 53000 - fone (081) 435-1495.

Mega Drive - Vendo novo por exelente preço. Ricardo Rossette Baptista. Rua Gilda, 406, São Paulo, SP - CEP: 03650 -fone (011) 957-0249.

Troco - Cartucho Out Run 3 D (Master System) pelo cartucho Dinamite Dux (Master System). Daniel da Silva Afonso. Rua General Carvalho, 615, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 21250.



- Novo com três controles, quatro cartuchos, pistola, Rapid Fire. Vendo ou troco por um Phantom System. Bruno de Melo, Belo Horizonte, MG. - fone (031) 467-5174

Troco - Cartuchos de Master System: Alex Kidd, Choplifter, Gangster Town e RC Grand Prix por outros do meu interesse. Tratar com Rogério. São Bernardo do Campo, SP, fone (011) 418-8601.

Super Game CCE - Vendo com dois controles e alguns jogos ou troco por Phantom System. Roberto Gil P. França. Estrada dos Bandeirantes, 7.993, bloco 13, apto. 404, Rio de Janeiro, RJ - CEP: 22.780.

Pistola - Compro pistola Top Game VG 9000. Tiago Salgado Lopes. Rua Osvaldo Cochrane, 172, Santos, SP - CEP: 11040 - fone (0132) 38-0735.

Super Famicom - Troco um Mega Drive japonês novo, já transcodificado e ainda na caixa, acompanhado pelo cartucho Sonic, por um Super Famicom. Adriano S. Prestes. Rua 19 de Dezembro, 536, Ponta Grossa, PR - CEP: 84100 - fone (0422) 24-3685.

Troco - Master System, ainda na caixa, com joystick tipo arcade, 2 joysticks Master System comuns, óculos 3D, "Head fone", pistola e ainda com os cartuchos Golden Axe, Moonwalker. Eswat, Rambo III e Autorama, por um Mega Drive com pelo menos 2 cartuchos. Gustavo C. Vieira. Rua José Machado, 196, apto. 102, Nova Suíça, Belo Horizonte, MG -CEP: 30460 - fone (031) 332-8983.

Sonic - Troco os cartuchos Mickey Mouse: Castle of Illusion e Wonder Boy (Master System) pelo Sonic (Mega Drive). Pago a diferença. Danilo F. Peres. Rua Felix Pacheco , 430, Vila Paulicéia, São Paulo, SP - CEP: 02301 - fone (011) 290-1588.

Bicicletas - Troco duas bicicletas Caloi Ceci de 3 marchas e um videogame Dynavision I, com filtrador de imagens embutido, com 16 cartuchos e sistema compatível com Atari, por um Mega Drive acompanhado do cartucho Altered Beast. Jorge C. de Jesus. Rua Dorcas Correa Amaral, 105, São Paulo, SP - CEP: 04256 - fone (011) 946-4457 (somente pela manhã).

Cartuchos - Compro, compatíveis com Phantom System. Tenho preferência por Yo! Noid e Donkey Kong com adaptador. Marcio Hivokozu Shimobukuro. Av. Antonelo de Messina, 719, São Paulo, SP - CEP: 02318.

Troco - Mega Drive com quatro meses de uso e Phantom System com adaptador por um Super NES ou Super Famicom. Flávio C. Carloti. Av. General San Martin, 180/44, Santos, SP - CEP: 11.030 - fone (0132) 31-6895.

MSX - Vendo, ou troco por um Mega Drive, um MSX da Gradiente completo com mais de 100 jogos. Tratar com Alfredo ou Danilo Niezewitz. Rua Angel Serrano Fernandes, 265/04, São Bernardo do Campo, SP - CEP: 09890.

Atari - Vendo console seminovo com três cartuchos. Elvis Mendonça de Lima. Rua Áustria, 160, Ribeirão Pires, SP - CEP: 09400 - fone (011) 459-4873.

Troco - Master System II com um joystick e mais o cartucho Jogos de Verão por Dynavision 3 com um cartucho. Alexandre S. Pinto. Av. Getúlio Vargas, 1115, São Bernardo do Campo, SP - CEP: 09700

NES - Vendo Nintendo americano em excelente estado com pistola e tapete. Tratar com Phillippe Maron Gedeon. Rio de Janeiro, RJ - fone (021) 265-1619 -

Top Game - Troco esse console com três cartuchos, uma bicicleta Monark e uma mesa de sinuca pequena por um Mega Drive. Anderson Martins Tomei. Rua Pres. Delfin Moreira, 47, Mauá, SP - CEP: 09370.

Master System - Vendo com dois controles, uma pistola e um Rapid Fire. Tudo em bom estado. Eduardo Curvêlo. Rua Fenícia, 249, Santo André, SP - CEP: 09260.

Troco - Um Walk Machine e um Master System com controle do tipo Arcade por um Mega Drive. Ricardo Johann. Rua Juvenal Santos, 60/02, Belo Horizonte, MG - CEP: 30380.

Vendo - Um Nintendo japonês ou troco por um Nintendo americano. Flávia C. Fontes. Av. Jaguaré, 403/74, São Paulo, SP - CEP: 05346.

Game Gear - Vendo, novo com 1 cartucho, à escolher, por Cr$ 180 mil e Game Boy, também novo, com fone de ouvido, conector e o cartucho Tetris, por Cr$ 120 mil. Davi Tawei Yen. Rua Cel. Souza Franco, 521, Mogi das Cruzes, São Paulo, SP - CEP: 08710 - fone 468-1720.

Cartucho - Compro de Master System, na caixa e com instruções. Maurício Cababe. Av. Júlio Mesquita, 249, apto. 102, Campinas, SP - CEP: 13023 - fone (0192) 51-5523.

Master System - Vendo com 7 cartuchos, 1 pistola e 2 controles tipo asa por Cr$ 160 mil. Fábio C. Caldeira. Rua Simão Alvares, 83, apto. 41, São Paulo, SP - CEP: 05417 - fone (011) 814-8251.

Master System - Vendo, com pistola e 14 cartuchos e também cartuchos de Atari. Marcos Prado. Av. dos Bancários, 71, Santos, SP - CEP: 11030 -fone (0132) 36-8635.

Troco - Bit System em bom estado por uma Moutain Bike em perfeito estado. André Garcia Ferreira. Rua Baronesa de Itú, 311, apto. 102, São Paulo, SP - CEP: 01231 - fone 826-1946.

Master System - Vendo com óculos, pistola, rapid fire e seis cartuchos. Abner Lorenceto. Rua Lorival Portal da Silva, 176, Jardim Zaira, Mauá, SP - CEP: 09320 - fone (011) 416-2805.

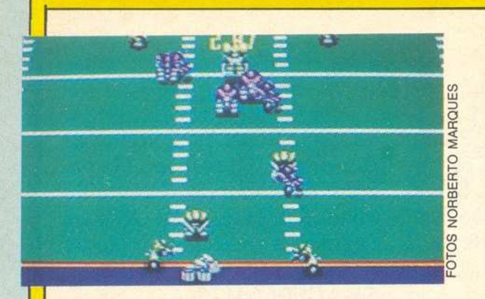
Compro - Cartucho Moon Patrol por Cr$ 3 mil e troco Atari 2600, em perfeito estado, com 14 cartuchos e 3 controles por Dinavision 2 ou Hi-Top Game, com pelo menos dois cartuchos. Fernando Augusto. Rua Domingos Fernandes Nobre 511, Itaim Paulista, São Paulo, SP - CEP: 08170.

Troco - Cartucho de Mega Drive "Alien Storm" por qualquer outra que me interesse. Fábio Ribeiro Pizzo. Rua Recife, 109, Mococa, SP - CEP: 13730.

Nota da redação

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro n.º 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

DICAS DO LEITOR


FOTOS NORBERTO MARQUES

Cyberball
(Mega Drive)

Para começar do último jogo, entre as equipes San Francisco Himen e Boston Riots, digite a seguinte **password**: **U5BB NXMB BH9V**

Leonardo Boselli da Motta
Brasília, DF

Gilligan's Island
(Nintendo)

Para começar direto na fase 4, sem ter de passar pelas anteriores, digite o seguinte **password: FAACPHFF**.

Fernando Paternostro de Souza Araújo
São Paulo, SP



Captain Silver
(Master System)

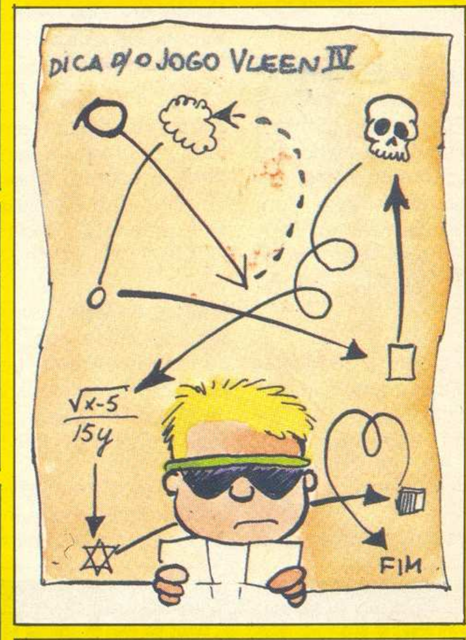
Para destruir o último inimigo, chegue perto dele com o colete, acerte-o e, quando ele pular passe por baixo atirando sempre. Repita a operação até derrotá-lo.

Cesar Ricardo dos Santos
São Paulo, SP

Musha
(Mega Drive)

Para ganhar 20 armas e chegar mais facilmente ao final do jogo, pause o jogo a qualquer momento (botão **START**) e digite a seguinte seqüência: Direcional para cima, para cima, para cima, para baixo, para baixo, esquerda, esquerda, esquerda, direita, direita, direita, **C, C, B, A,** e então **START** para recomeçar o jogo.

José Pedro Cézar Fittipaldi
São Paulo, SP





Ghosts'n Gobblins
(Nintendo)

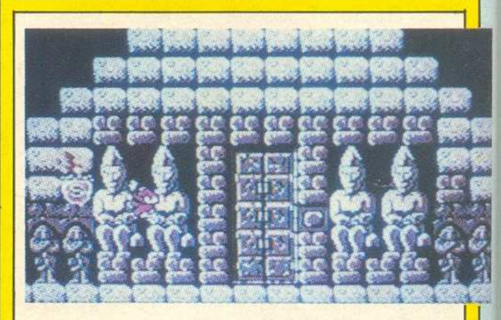
Para escolher a fase neste jogo aperte o direcional para a direita e o botão **B** três vezes, em seguida aperte para cima e **B** três vezes, para a esquerda e **B** três vezes e para baixo com **B** três vezes. Tudo isto deve ser feito durante a tela de apresentação.

Hugo Lopes Bicalho
Belo Horizonte, MG

Adventure Island II
(Nintendo)

Esta dica é para a primeira caverna do segundo mundo. Ao iniciar, ande até conseguir a invencibilidade, depois ande até ver um ovo. Pegue-o, pois é um restaurador de energia. Continue andando e atirando sem parar. Pule uma pedra, eliminando então uma caveira e um morcego. Aí você ouvirá um barulho (no local que o machado bate e pára). Pule em cima deste local e encontre um ovo. Pegue-o, pois dentro existe uma chave que dará ao personagem vidas e itens.

André Ricardo M. de Souza
Rio de Janeiro, RJ.



8 Eyes
(Nintendo)

Para começar o jogo já na última fase, a senha é a seguinte: **TAXANTAXAN**. Para outro final, há outra senha: **FINALSTAGE**.

Júlio Miranda Gil
São Paulo, SP

Pilot Wings
(Super Nintendo)

Aí vão as **passwords** deste jogo:

Normal:	Expert:
Fase 2 — **985206**	Fase 1 — **400718**
Fase 3 — **394391**	Fase 2 — **773224**
Fase 4 — **520771**	Fase 3 — **165411**
Fase 5 — **108048**	Fase 4 — **760357**
	Fase 5 — **882943**

Carlos Augusto Ayosa
São Paulo, SP

Amazing Penguin
(Game Boy)

Para começar em uma fase mais avançada use a seguinte senha: **689721**. Você já começa na sala número 33.

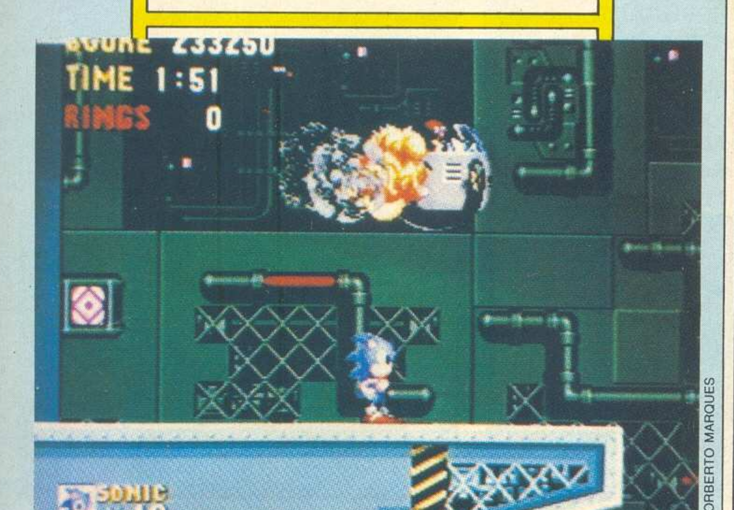
Cheng Ge Wu
São Paulo, SP

Populous
(Super Nintendo)

Aí estão as primeiras **passwords** deste jogo:

Fase 2 — **LOWOZMET**
Fase 3 — **MINQUELAS**
Fase 4 — **BADIKET**
Fase 5 — **JOSGBING**
Fase 6 — **NIMDEICK**
Fase 7 — **FUTYTORY**

Carlos Agusto Ayosa
São Paulo, SP



NORBERTO MARQUES

Sonic
(Mega Drive)

Aqui vão alguns segredos que eu descobri para Sonic The Hedgehog (Mega Drive):

Câmera lenta: Para conseguir câmera lenta a qualquer momento do jogo, aperte **START** e jogue normalmente com o Botão **B** apertado.

Voltar ao início: Para voltar para a tela de apresentação a qualquer momento do jogo, aperte **START** e em seguida o Botão **A**.

Sonic Suicida: Depois da tela de apresentação, há uma demonstração do jogo, em diversas fases. Nesse momento aperte os botões **A**,**B** e **C** simultaneamente. Sonic se suicidará. Tente, é divertido!

Modo de Construção: Você pode transformar Sonic em qualquer objeto do cenário da fase em que ele estiver. Para isso aperte o Botão **C**, direcional para cima, Botão **C**, para baixo, **C**, para esquerda, **C** e direita até ouvir um som característico. Aperte, então, **START** e em seguida **A**, até Sonic aparecer na tela. A partir daí, o Botão **A** selecionará o objeto em que Sonic se transformará, o Botão **B** comandará a entrada e saída do Modo de Construção e o Botão **C** construirá.

Fábio Monteiro Chehab
São Paulo, SP.

ACTRAISER



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

FOTOS: NORBERTO MARQUES

TIPO: Aventura

Você ficou conhecendo as três primeiras fases deste fantástico game na edição nº 9 de **VIDEOGAME**. E, como um benevolente Deus, você deve continuar a missão de expulsar os demônios que invadiram e dominaram um planeta perdido no espaço. Para isso, você deve passar por duas etapas diferentes em cada fase: a primeira acontece em forma de RPG (**role playing game**). Você, com o mesmo ponto de vista de um Deus — acima de tudo, e com vista geral da região — deve cuidar para que a população que você criou possa habitar o planeta, resolvendo, com seus poderes, todas as condições adversas criadas pelos demônios. Você pode fazer chover, trovejar, distribuir remédios quando há epidemias, e muitas outras coisas. A segunda parte é ação pura: você se materializa na terra, invade os domínios dos demônios e luta cara-a-cara contra eles. Confira agora as três últimas fases de **Actraiser** e seus principais segredos.

Comandos

Botão A: afasta as telas de abertura (zoom)
Botão B: faz o herói saltar (fases de aventura) e seleciona menus (fases de simulação)
Botão X: Aproxima as telas de abertura do início das fases (zoom)
Botão Y: faz o herói atacar (fases de aventura) e o anjinho atirar flechas (fases de simulação)

Ato 4 - Marana

Na primeira parte, muita ação. O herói deve atravessar um perigoso pântano para atingir a próxima cidade a ser construída. Cuidado com o inimigo que aparece na primeira foto. Ele é traiçoeiro. Para derrotá-lo, dê duas rápidas espadadas e um pulo para trás para evitar seus ataques. Esta estratégia vale para os outros inimigos desta fase. Preste atenção: logo mais adiante há uma vida. Veja o local na foto. Também há energia: não deixe de pegá-la.

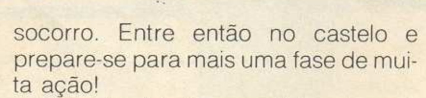
Agora você já pode encarar o inimigo de frente. Não se assuste com a névoa, você pode andar nela. Mas cuidado, pois o demônio possui braços gigantes que avançam por baixo desta névoa e atacam sem que você veja. Para derrotá-lo, espere sobre o pilar que o braço passe, vá ao local da foto e acerte sua "boca", como na foto. Cuidado, pois ele também lançará fogos mortais. Destrua-os com espadadas. Não esqueça de retornar ao pilar quando for atacado pelos braços novamente.

Agora você chegou à ilha que deve salvar. Construa caminhos em direção aos esconderijos dos demônios, que são os círculos azuis. Cada vez que um caminho se forma até os esconderijos, você consegue eliminá-lo. Derrote demônios sempre: isso evita que eles destruam plantações (faça chover sobre elas toda vez que isso acontecer) e ainda lhe dá alguns traços de energia a mais.

Mesmo juntando todos os seus esforços para povoar esta ilha, isso não será suficiente. Sua população será aprisionada pelas forças do mal e pedirá socorro. Entre então no castelo e prepare-se para mais uma fase de muita ação!





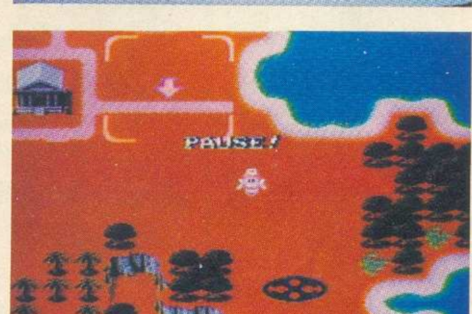


Além dos inimigos tradicionais, muito cuidado: você será atacado por trás da coluna. Seja rápido na espada. Mais adiante, cuidado com as lanças: seja paciente e passe uma de cada vez.

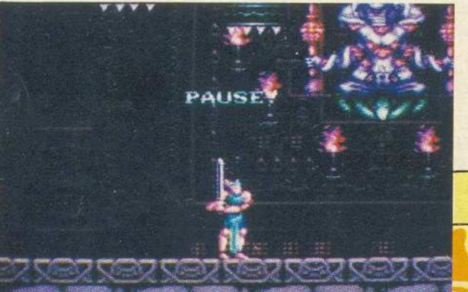
Contra o inimigo derradeiro desta fase, muito cuidado: a energia dele é bem maior que a sua. Veja na foto o local certo para ficar. Salte para escapar dos tiros do demônio, suba então na plataforma-elevador e acerte quantas espadadas puder. É só ter paciência e repetir esta operação até derrotá-lo.

Vencido o monstro, volte à cidade, prossiga a construção até ganhar, em sinal de gratidão, uma erva medicinal. Ela será muito útil mais adiante.



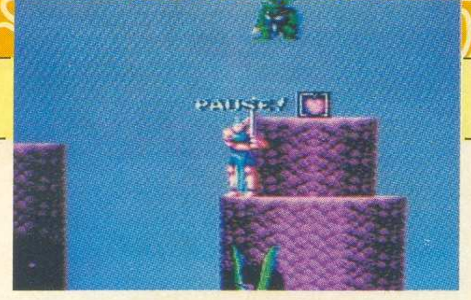






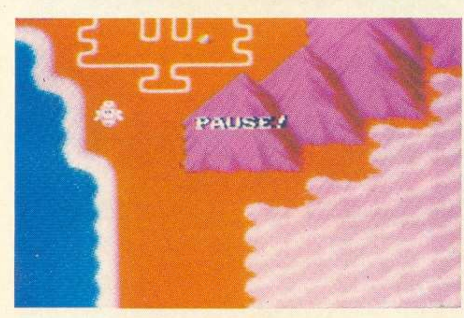














Ato 5 - Casandra

A ação agora acontece no deserto. Para derrotar os inimigos verdes, uma espadada basta. Cuidado também com as plantas carnívoras. Escorregue pelas dunas de areia para escapar. Logo depois delas, não deixe de pegar a bem merecida energia.

Mais adiante, seja preciso no salto. E, subindo pelo templo, no alto da segunda torre, há magia. Pegue-a. E, no alto da quarta torre, há mais energia.

O inimigo ataca entre duas dunas. Ele virá por baixo da areia, traiçoeiramente. Só seus braços aparecerão. Escape deles saltando. Quando o monstro estiver bem no centro das dunas, acerte-o antes que ele atire bolas fatais. Quando isso acontecer, apenas desvie.

Vencido este primeiro desafio, chegou a hora de povoar o deserto. Mas antes, um supersegredo! Preste atenção no mapa da ilha da fase anterior desenhado na areia. A pedra neste mapa indica o local onde, lá na ilha, está escondida mais uma magia. Volte então para a ilha, solte um raio sobre a árvore que corresponde ao local da pedra no mapa e espere que ela desapareça para pegar a magia.

De volta ao deserto, faça chover em todos os locais para poder começar a povoar. Cuidado, pois à medida em que você vai acabando com o deserto, os esconderijos dos demônios vão aparecendo. Enfrente-os para ganhar energia e impedir que eles acabem com todo o seu trabalho. Construa caminhos na direção destes esconderijos e observe: uma linda cidade vai se formando.

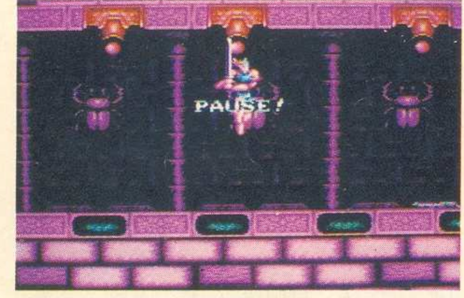
Você vai receber um aviso: a harpa é capaz de acabar com guerras. O mundo 2 está em guerra, lembra-se? Vá então até lá e dê a harpa para a população. Tudo voltará ao normal! Ou quase: logo a seguir, o povo do deserto o avisará de que os demônios estão querendo dominar a cidade novamente. Você deve, então, invadir a pirâmide e destruí-los.

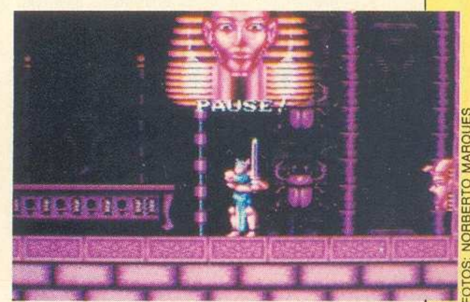
No interior da pirâmide, cuidado com as cobras e múmias. Você também será atacado por guardiães verdes: para derrotá-los, dê uma espadada e um salto para escapar de suas investidas. Nas plataformas móveis, é muito fácil cair. Seja cuidadoso. E, no local da foto, repare nos pontos verdes do chão: não pise neles, são armadilhas fatais.

Você chega então ao inimigo, que ataca em forma de imagem de sarcófago. Além de se preocupar com ele, há ainda nos dois cantos da tela estátuas que atiram flechas. Primeiro salte essas flechas e destrua as estátuas com espadadas. Aí, não dispense a magia da estrela. O sarcófago perderá quase ou toda a energia, e então será fácil derrotá-lo.

Volte à cidade no deserto e continue a construção até aumentar seus traços de energia. Você consegue isso assim que a população ficar doente. Cure-a, usando a erva medicinal. Continue a construção até ganhar a Tábua dos Mandamentos. Entregando-a na ilha da quarta fase, você ganhará uma grande magia, que será bastante útil mais adiante.







FOTOS: NORBERTO MARQUES







ACTRAISER



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Ato 6 - Northwall

A última região a povoar no planeta é o extremo norte, uma região chamada Northwall. Ao chegar lá, tome muito cuidado com as estátuas. Espere o intervalo dos tiros para saltar e dar uma espadada. Para passar pelos blocos de gelo, seja rápido, pois eles caem. Vá abrindo o caminho com espadadas. Você deve então subir na plataforma para atravessar o abismo, mas fique atento: na outra ponta há mais uma estátua atiradora. A estratégia para destruí-la é a mesma. Não esqueça de pegar a energia quando ela for derrotada. Mais adiante, pare no cristal da esquerda, indicado na foto. Um bloco de gelo cairá. Se você for rápido, poderá pegar uma carona com ele!

Finalmente, depois de tantos perigos, o inimigo desta fase. O local correto para se posicionar é o canto direito da tela. Lá, você pode escapar mais facilmente dos disparos inimigos. Dê várias espadadas para derrotá-lo sempre que ele se aproximar. E, se o negócio com ele começar a ficar feio, apele para a magia da estrela! É infalível.

Agora, sua missão será povoar a terra gelada de Northwall. Primeiro, acabe com o gelo — use o calor do sol para isso. Os demônios, inconformados com a primeira derrota, vão tentar a todo custo impedi-lo de terminar de povoar o planeta. Eles vão mostrando as caras, e esse erro (deles) será fatal: você poderá, então, começar a construção em direção ao seu esconderijo para derrotá-los.

Assim que receber o aviso de que a população está sendo atacada, você deverá investir contra os demônios. E aí, começa mais uma fase de ação. Suba as encostas, pois no alto você ganhará mais uma magia. Volte e entre, então, na caverna. Na escalada das plataformas do interior desta caverna, cuidado com os inimigos que têm um escudo: são necessários vários golpes para eliminá-los. Outro perigo na subida será a águia. Acerte-a rápido, pois ela deixa cair uma bola mortal. Ao chegar no topo, não dispense a carona da bolha: ela se transforma em um eficiente elevador, que o levará direto ao inimigo.

Para derrotar este demônio alado, preste atenção nos dois montes de gelo: ande de um para o outro, saltando para escapar dos tiros que ele dispara. Quando você estiver sobre um dos montes, é a hora para acertá-lo, fugindo em seguida para o outro. Após acertá-lo algumas vezes, você poderá usar a magia das bolas, que foi adquirida ao se entregar a Tábua dos Mandamentos. Será mais fácil derrotá-lo.

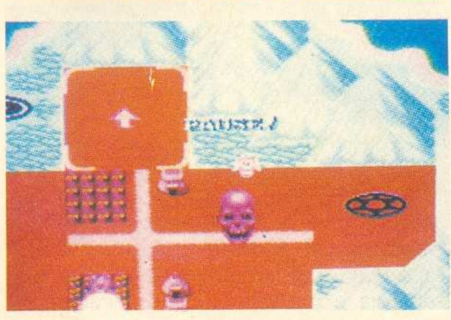
De volta à cidade, continue construin-



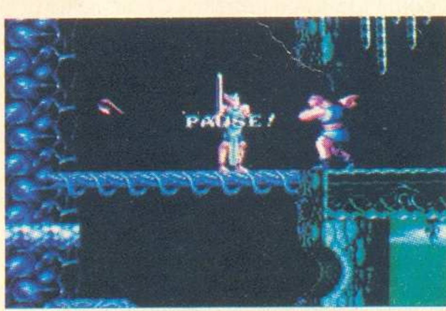


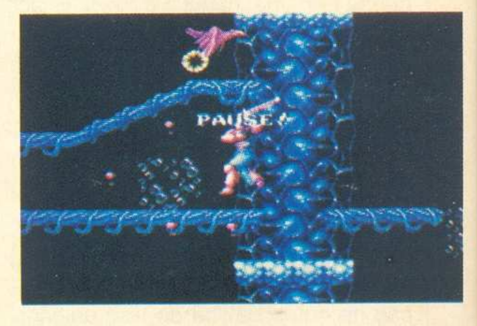






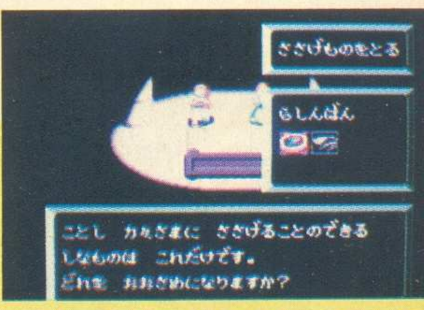


















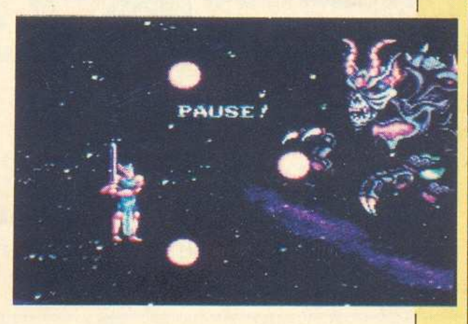
do caminhos. Seu objetivo será conseguir a bússola, que indicará o caminho para derrotar definitivamente todos os demônios que você já enfrentou, e ainda o chefe supremo das forças do mal. Não esqueça de dar ao povo a pele de carneiro quando eles reclamarem que estão com frio. Após isso você poderá ir ao Mundo 2, no local da foto, buscar a bússola. Veja que a entrada do vulcão, antes inexistente, acaba de se formar. Vá para lá, e prepare-se para a batalha final!











Batalha final

No interior do vulcão, sua primeira missão será enfrentar todos os inimigos já enfrentados nas fases anteriores, que se refugiaram após a primeira derrota. Mas não se assuste, pois valem as mesmas estratégias utilizadas antes. A magia mais eficiente para derrotá-los é a magia conquistada em Northwall. Mas esteja atento, pois ela gasta muita energia quando usada.

Vencidos todos os inimigos, você deve enfrentar agora um dos dois principais demônios. Mantenha-se no local da foto, preocupando-se em desviar dos tiros. E, quando ele estiver na sua linha de tiro, mande fogo — sua espada agora possui uma potente rajada de plasma. Acertado, ele desaparece e reaparece em outro ponto da tela. Repita então a operação até derrotá-lo.

Mas o pior está por vir. O último inimigo, senhor das forças do mal, vai atacar da mesma forma, só que sua energia ocupa a tela inteira. Mantenha-se desviando de seus tiros. Quando ele "abrir a guarda" e mostrar o coração verde, dispare rapidamente. É a sua chance de ir acabando com sua energia aos poucos. A operação não é tão difícil assim, mas é muito demorada. Mas todo esse esforço compensará: afinal, toda a terra que você criou e povoou estará, depois desta batalha final, livre das forças do mal e pronta para seguir o curso do destino.



FOTOS: NORBERTO MARQUES









FOTOS: DAUMER DE GIULI

SUPER MARIO WORLD









DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO
6	9	10	9

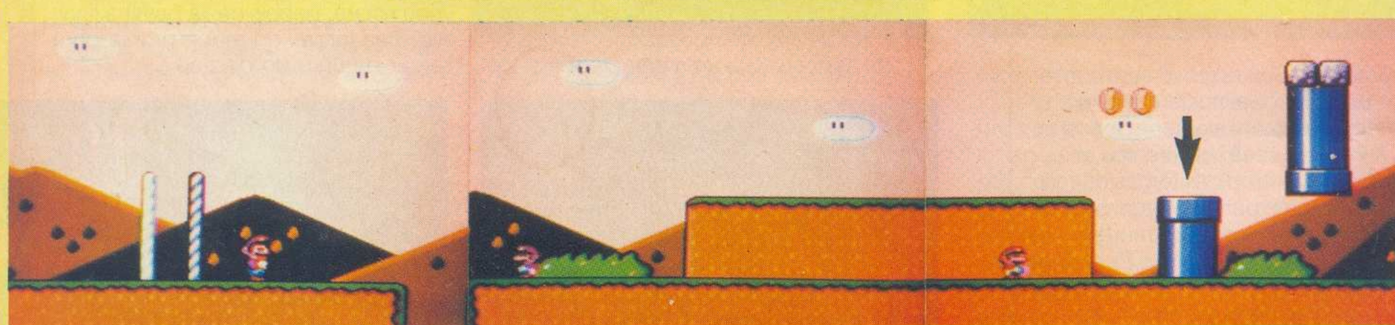
TIPO: Aventura

Este fantástico game você ficou conhecendo em detalhes na edição n.º 7 de **VIDEOGAME**. Mas, evidentemente, o jogo é gigantesco, e passar todos os mundos — mesmo que haja vários caminhos mais curtos para o final — é uma tarefa bastante complicada. Mas aqui vai um pequeno truque, logo no mundo 2, para você ganhar 99 vidas! Assim, fica fácil terminar o jogo e, ainda por cima, com muitos pontos. Vamos a ele.

Logo no início da Action 1 do mundo 2 (veja no mapa o local), Mario pode conseguir duas capas de vôo (Cape Mario). Para isso, basta que Mario chegue até o primeiro morrinho e espere o bichinho com a peninha aparecer. Aí é só pular em cima dele. Para conseguir mais uma capa de reserva retorne ao início e repita a ação. Assim, a peninha vai para o quadro da parte superior da tela. Se Mario perder a capa em uso, aquela que está reservada no quadro vai cair. Pegue-a.



Passando o meio da fase (veja o símbolo na foto), há um cano com um supersegredo. Entrando nele, pegue primeiro a capa, se você estiver sem ela. Você pode subir pelos canos verticais, basta apertar o botão **X** ou **Y** junto com o direcional para a direita. Se Mario der uma cabeçada no bloco azul, aparecerão instruções que o ensinarão a voar. Do outro lado do cano, milhares de moedas e muitas vidas. Repetindo a ação várias vezes, você consegue acumular até 99 vidas. Só tem um probleminha! A equipe de **VIDEOGAME** levou duas horas para conseguir a "mágica" e ficar com as 99 vidas.







STORE GAME



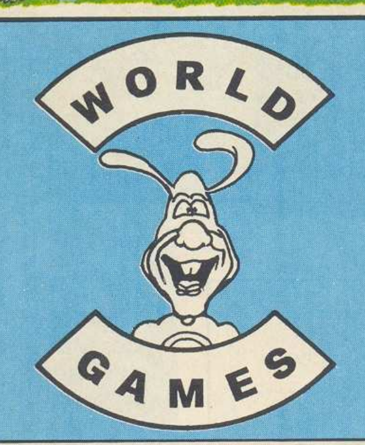
PALACE GAMES E ELETR. LTDA.

- Venda de cartuchos, consoles e acessórios em geral
- Assitência técnica em MSX, transformação em 2.0
- Venda de micro/periféricos/jogos e utilitários, eletrônica em geral
- Acessoria para montagem de locadoras
- Últimos lançamentos em games

Despachamos via sedex

Consulte-nos
Preços imbatíveis

Fone: (011)947-6971



Nintendo

SEGA GENESIS

Super Famicom

GI JOE	ROBOCOP II
SIMPSONS	SUPER MARIO III
GREMLINS II	PEQUENA SEREIA
DOUBLE DRAGON III	TARTARUGAS NINJA II
DE VOLTA PARA O FUTURO II E III	ADVENTURE ISLAND II
PERNALONGA	DREAM MASTER
YO! NOID	NINJA GAIDEN III
ROCKTEER	BATTLE TOADS

E Outros Lançamentos

ENTREGAMOS À DOMICILIO NA CAPITAL INTERIOR E OUTROS ESTADOS VIA SEDEX.
Vendas Atacados e Varejo
FONE: (011) 954-4223

AMPARO bikes

Motos *Mini-Motos* *Mountain bikes* *Acessórios.*







CALOI

NISHIKI

BCA





NÃO DÊ VOLTAS POR AÍ...
MOUNTAIN BIKES DE VÁRIAS MARCAS E MODELOS, NUM SÓ LUGAR.
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA.

Av.Pres. Juscelino Kubitschek, 1148 - Itaim Bibi - CEP: 04543 - São Paulo/S.P.
Tel.: (011) 820-4220 - Fax: (011) 820-1118



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

WOLVERINE









DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

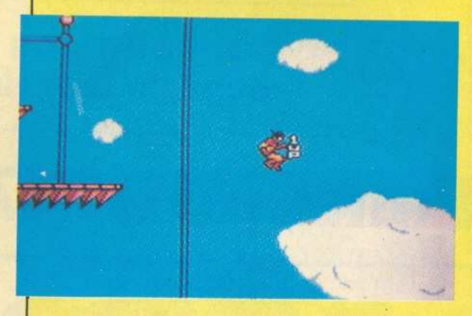
Comandos

Direcional - movimentos do herói
Botão A - pulos
Botão B - socos
Mantendo Botão B pressionado - seqüência de três socos e chute
Select - escolhe a garra de adamantium. Cada quatro golpes com a garra, Wolverine perde um traço de energia

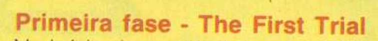
Wolverine é o mais conhecido mutante do universo das histórias em quadrinhos Marvel. A missão do herói neste incrível game é enfrentar Sabretooth (Dentes de Sabre), uma terrível criatura que pertence ao grupo dos Caçadores de Escalpo e deseja acabar com todos os mutantes da face da Terra. As duas principais armas de luta de Wolverine são suas garras de adamantium (o metal mais resistente do universo) e o seu alto poder de regeneração. Ajude o herói, que pertence ao grupo de mutantes X-Men, a cumprir sua missão. Alguns itens poderão ajudar, e muito, o serviço de Wolverine. Por isso, fique ligado! Toda vez que Wolverine conseguir encher o item Berzerker, ele conseguirá ficar invencível. Mas é por pouco tempo. Para encher este item é só acabar com os inimigos.

Itens

Sanduíche - aumenta energia
Garrafa - aumenta bastante a quantidade de energia
Free Game - invencibilidade temporária
1 UP - vida extra
Pontos - aumentam a pontuação







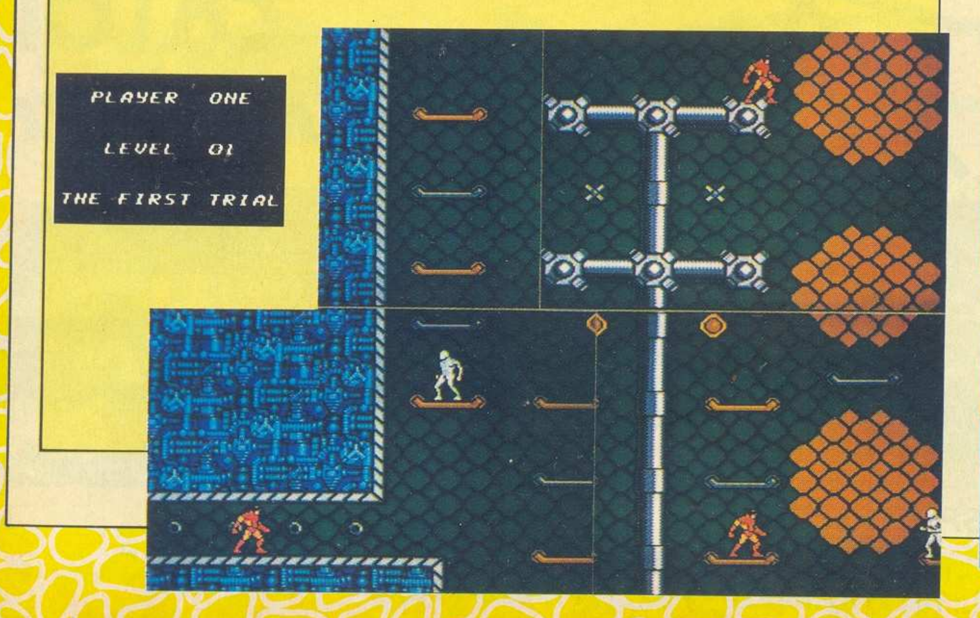


Primeira fase - The First Trial

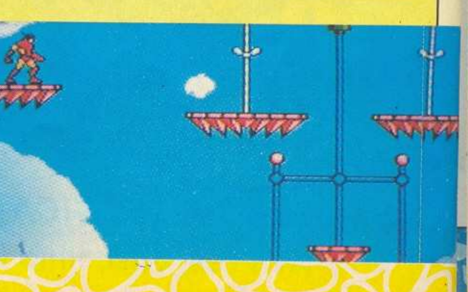
No início deste difícil desafio, Wolverine tem de escalar ganchos. Mas cuidado com os Homens Fantasmas. Eles aparecem e desaparecem atirando. A melhor tática para escapar deles, é saltar assim que eles estiverem começando a se formar. Não esqueça de ir apanhando os itens no caminho. Sempre que puder, caminhe pelo alto da tela. Só assim você conseguirá uma vida extra. Mas fique ligado e não vá com muita "sede ao pote": espere o fantasma sumir antes de pegar a vida. Nesta primeira jornada Wolverine terá de enfrentar também homens atiradores. Mas cuidado: eles não somem e precisam ser derrotados!

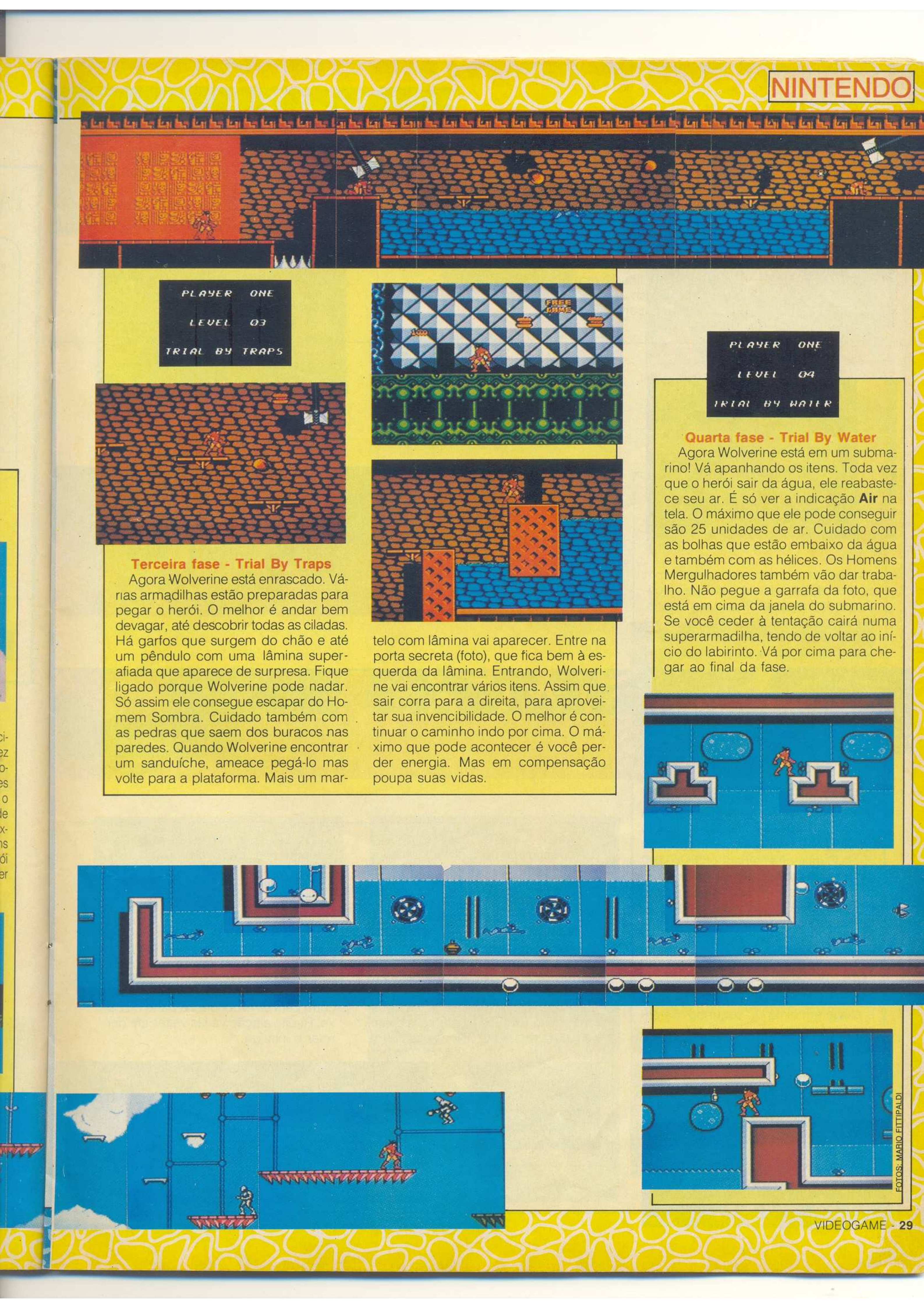
Segunda fase - Trial By Air

Wolverine continua andando em cima de plataformas, só que desta vez ele está no ar. Cuidado com os Homens Fantasmas e com os ímãs. Eles atraem Wolverine e fazem com que o herói caia no abismo. Não esqueça de pegar os itens e fique ligado na vida extra que vai surgir. Agora os Homens Fantasmas tornam o cerco ao herói mais complicado: cuidado para não ser atingido.









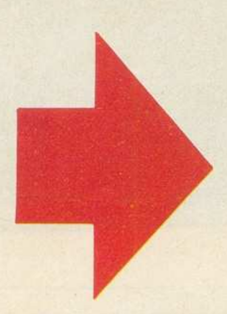
Terceira fase - Trial By Traps

Agora Wolverine está enrascado. Várias armadilhas estão preparadas para pegar o herói. O melhor é andar bem devagar, até descobrir todas as ciladas. Há garfos que surgem do chão e até um pêndulo com uma lâmina superafiada que aparece de surpresa. Fique ligado porque Wolverine pode nadar. Só assim ele consegue escapar do Homem Sombra. Cuidado também com as pedras que saem dos buracos nas paredes. Quando Wolverine encontrar um sanduíche, ameace pegá-lo mas volte para a plataforma. Mais um martelo com lâmina vai aparecer. Entre na porta secreta (foto), que fica bem à esquerda da lâmina. Entrando, Wolverine vai encontrar vários itens. Assim que sair corra para a direita, para aproveitar sua invencibilidade. O melhor é continuar o caminho indo por cima. O máximo que pode acontecer é você perder energia. Mas em compensação poupa suas vidas.

Quarta fase - Trial By Water

Agora Wolverine está em um submarino! Vá apanhando os itens. Toda vez que o herói sair da água, ele reabastece seu ar. É só ver a indicação **Air** na tela. O máximo que ele pode conseguir são 25 unidades de ar. Cuidado com as bolhas que estão embaixo da água e também com as hélices. Os Homens Mergulhadores também vão dar trabalho. Não pegue a garrafa da foto, que está em cima da janela do submarino. Se você ceder à tentação cairá numa superarmadilha, tendo de voltar ao início do labirinto. Vá por cima para chegar ao final da fase.

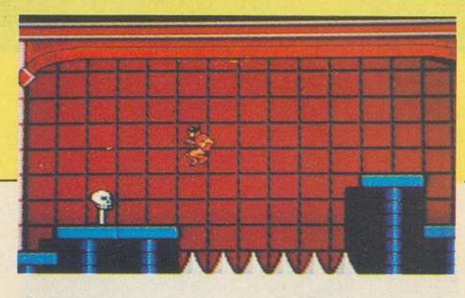
WOLVERINE



Quinta fase - Trial By Terror

A noite cai e Wolverine tem de continuar sua jornada. Cuidado com a morte. Ela solta caveiras sobre o herói. Abaixe e dê socos na caveira do pedestal. As caveiras automaticamente vão atingir o inimigo. Caia no buraco, para pegar itens. Wolverine chega agora a uma casa subterrânea, mas os inimigos continuam os mesmos. Para saltar o buraco de espinhos chegue bem na ponta para não cair.





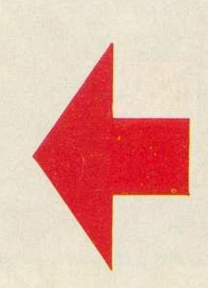
PLAYER ONE

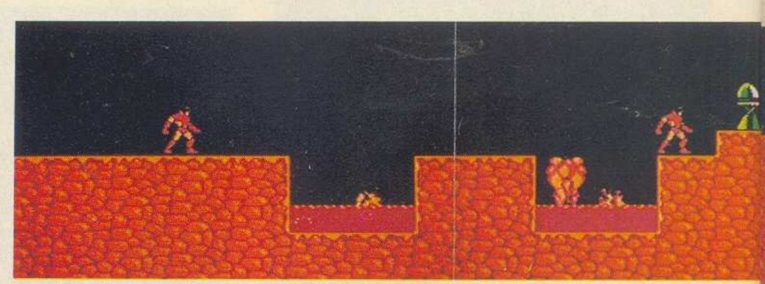
LEVEL 05

TRIAL BY TERROR



FOTOS: MARIO FITTIPALDI





Sétima fase - Into The Fortress

Wolverine tem de tomar cuidado com os tiros disparados do alto pelos canhões da fortaleza. Pegue mais itens. Fique ligado nos tiros teleguiados do canhão. Para escapar deles, abaixe e espere o tiro sair e então corra. Tiros móveis também vão incomodar o herói. Você pode destruir este canhão com socos. Wolverine tem de pular pelas plataformas para escapar dos espinhos. O melhor jeito para pular, é descer no degrau de baixo da plataforma, que está do lado direito. Assim é bem mais fácil de alcançar o outro lado. Para chegar ao alto também é complicado. Mas o herói pode ir escapando dos tiros com pulos. Os Homens Fantasmas voltam a atacar. Desvie deles, toda vez que eles aparecerem. No final da fase pule o primeiro homem com a bazuca e passe em cima do segundo. Só assim você consegue chegar à próxima fase.

PLAYER ONE

LEVEL 07

INTO THE FORTRESS



Oitava fase - Defeat Magneto

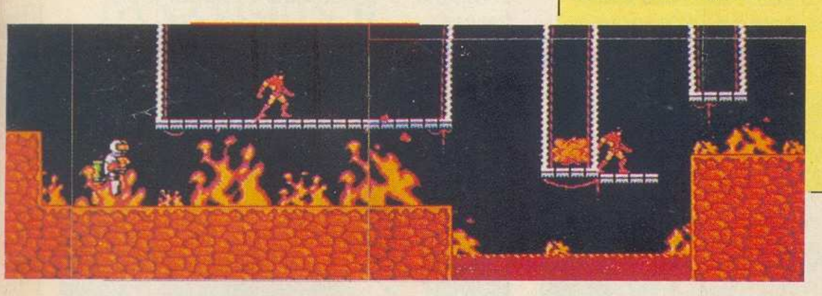
Wolverine tem de continuar tomando cuidado com os tiros e espinhos. A melhor tática para desviar dos tiros tipo furacão é abaixar. Fique ligado para não pisar no meio da esteira azul da foto. Ela faz o herói perder energia. Dentro do tubo, Wolverine volta a encontrar os Homens Fantasmas. O melhor jeito de desviar deles é pulando. Você também pode enfrentá-los dando socos. Entre na porta do canto direito da tela. Lá poderão ser encontrados muitos itens e também uma vida. Para pular a plataforma da foto sem cair, não esqueça de usar o degrau mais baixo. Continue a caminhada pelo alto da tela, mas cuidado com as esteiras rolantes. Pronto, você chegou até Magneto, o inimigo desta fase. Dê vários socos no raio, para poder chegar perto dele. Mas cuidado com as pedras que caem, desvie delas indo para o canto esquerdo da tela. O inimigo dá tiros superpotentes. Suba rápido, dê um soco em Magneto e corra para se esconder na parte de baixo. Repita a ação várias vezes até derrotar o inimigo.











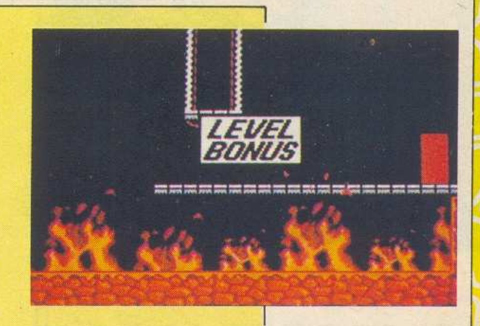
PLAYER ONE

LEVEL 06

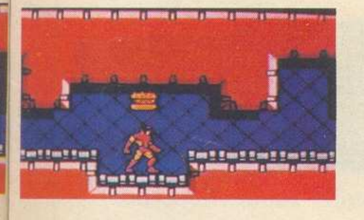
TRIAL BY FIRE

Sexta fase - Trial By Fire

Cuidado agora com as chamas de fogo e com os robôs. Pule em cima da plataforma para escapar das chamas. Mas tome cuidado, alguns pedaços destas plataformas são móveis e podem deixar Wolverine em más situações. No morro fique esperto para não pisar nas fogueiras.



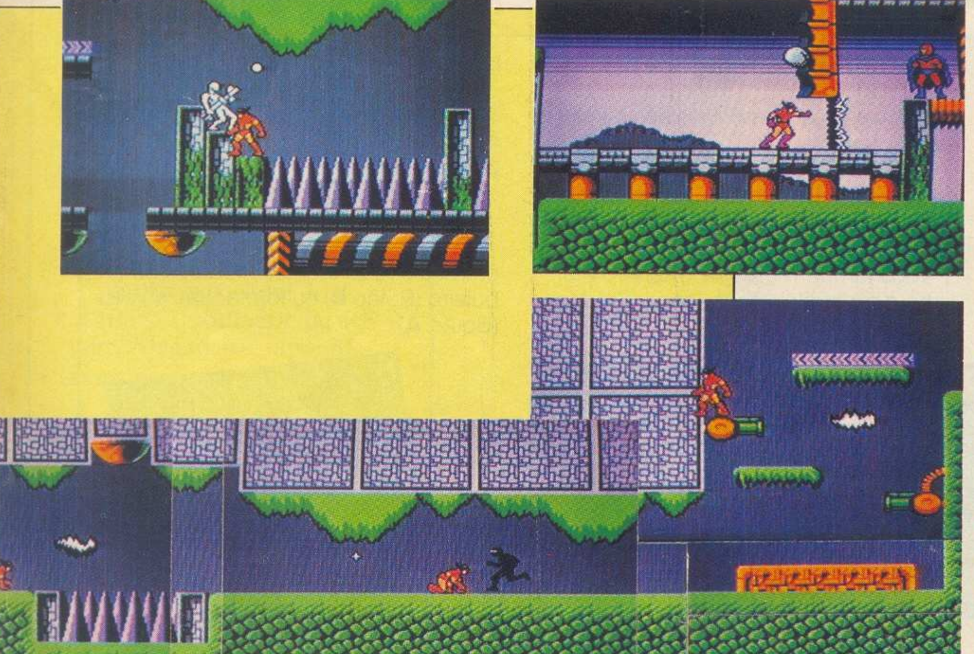






Nona fase - The Final Battle

Wolverine tem de enfrentar agora Sabretooth, o inimigo final do game. Para acabar com ele, dê socos. Quando ele atirar, volte rapidamente para o degrau acima de onde ele está. Pule para escapar de suas investidas. Use também o poder da garra. A batalha é difícil e demorada. Mas Wolverine pode tentar ser mais ousado e se manter no meio da pista desviando dos tiros inimigos e atacando toda vez que o adversário tocar o chão. Espere o inimigo atirar para dar seus socos. Parabéns, você conseguiu ajudar Wolverine a acabar com Sabretooth!





FOTOS: MARIO FITTIPALDI



FOTOS: NORBERTO MARQUES

SPOT



DIFICULDADE GRÁFICOS MÚSICA/EFEITOS CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Raciocínio

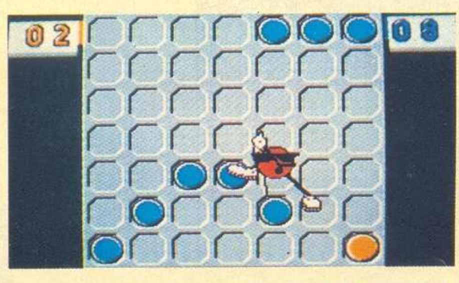
Spot é um incrível game de estratégia, parecido com o famoso jogo de tabuleiro Othelo. Neste game, o seu objetivo é ocupar o maior número de casas do tabuleiro. Mas a tarefa não é simples! Você pode jogar contra o computador ou até mais três amigos (ao todo, quatro jogadores), desde que seja ligado ao console o acessório **NES Satellite**. Spot, o mascote dos refrigerantes 7-Up nos comerciais de T.V. americanos, dança "break", e deve sempre andar para os lados, para cima, para baixo, ou na diagonal, uma ou duas casas por vez. Andando uma casa, Spot se "duplicará", e seu "exército" vai aumentando. Andando duas casas, entretanto, Spot apenas se move para o novo local, deixando vaga a casa em que estava. Cada vez que o Spot do seu exército encostar no exército inimigo transformará todas as peças que estiverem ao lado em aliadas — elas mudam de cor. O mesmo vale para o exército inimigo. Por isso é importante estar ligado para não deixá-lo crescer. O jogo termina quando o tabuleiro estiver completo, e vence quem ocupar mais casas.

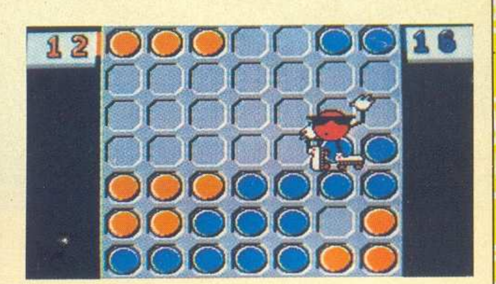


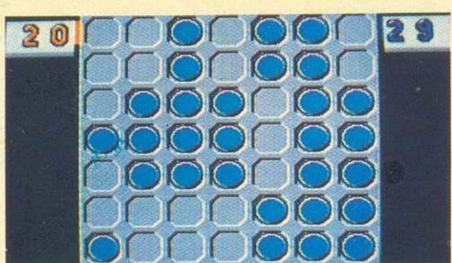
Bônus

Aparece aleatoriamente no meio da partida e simula um jogo de caça-níqueis. Você deve parar três desenhos iguais na linha central, apertando o botão **A**.











Opções

Begin Game — começa um novo jogo.

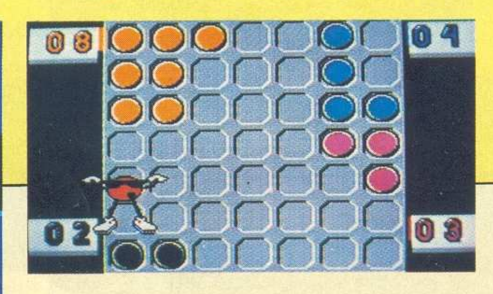
Select Options — você pode escolher o nível de dificuldade da partida e que peças você vai mover. Basta selecionar o desenho de controle no painel desejado. Quando aparecer o desenho do circuito, significa que as peças serão controladas pelo computador. Neste caso, você pode escolher o nível de dificuldade de 1 a 5. Para um ou dois jogadores, faça as escolhas nos painéis superiores. Se você não tiver o **NES Satellite**, ainda assim é possível jogar com quatro jogadores, desde que o computador controle as peças dos painéis inferiores.

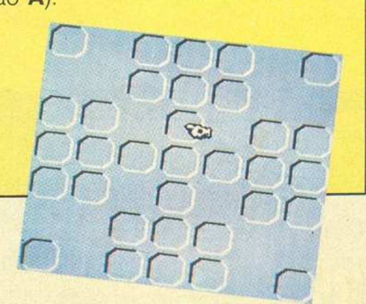
Você também escolhe o tempo máximo para efetuar cada lance. Em **No Timer** não há tempo limite para jogadas.

Finalmente você pode escolher se as tampinhas de refrigerantes vão aparecer e dançar a cada movimento ou não. É só escolher na TV (do game) entre o desenho da tampinha ou o mesmo desenho com o sinal de proibido.

Edit Board — você pode escolher um dos 512 diferentes modelos de tabuleiro (Botão **B**) ou formar um, só seu (Botão **A**).









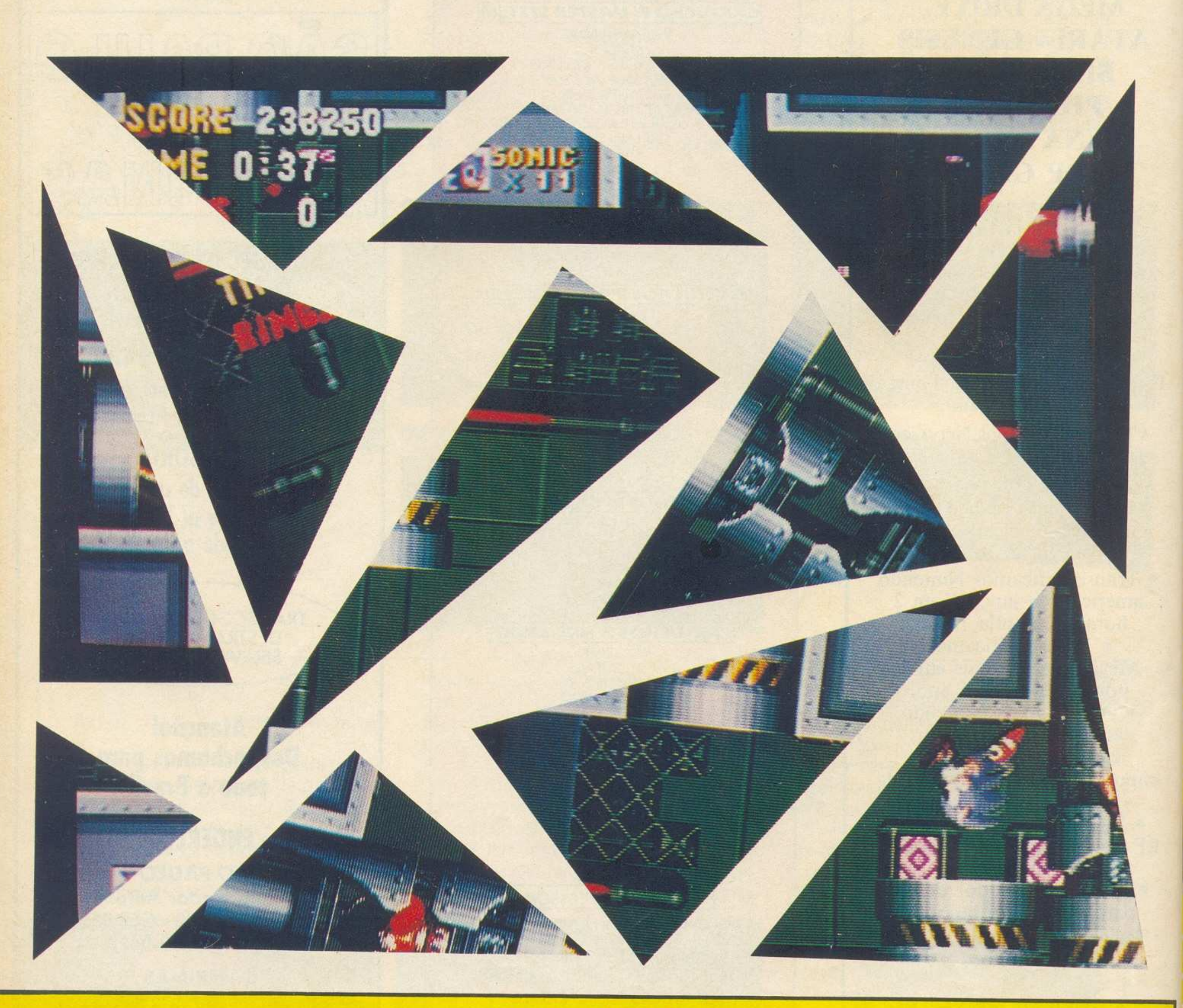
CITY GAME



QUEBRA-CABEÇA DE PRÊMIOS!

VideoGame

Veja como é fácil ganhar 3 MEGA DRIVES e 5 cartuchos Master System!



REGULAMENTO

1 - Para ganhar os sensacionais prêmios dessa super promoção, você precisa apenas montar o quebra-cabeça acima, colado em um papel em branco, e escrever quem é o personagem principal desse jogo da Tectoy.
No verso do papel devem constar o nome, endereço completo, telefone (se tiver) com letra de forma.

2 - Atenção! Não serão permitidas cópias xerox.

3 - Em caso de empates as decisões serão por sorteio a ser realizado na sede da Sigla Editora

4 - Esta promoção é válida até o dia 30 de janeiro de 1992 e os quebra-cabeças deverão ser enviados a Sigla Editora Ltda (R. Alice de Castro, 60 - Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04015). A comprovação da data limite é feita pelo carimbo dos correios.

5 - O resultado dessa promoção será divulgado na edição nº 12 de VideoGame

6 - Os casos omissos serão resolvidos pelo júri especialmente constituído para esta promoção.

SUPERCARS



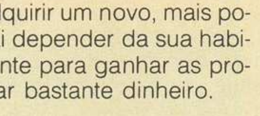



5	4	6	5
DIFICULDADE	GRÁFICOS	MÚSICA/EFEITOS	CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Esporte

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Em Supercars, você está ao volante de um Nissan da categoria de esporte-protótipos. Seu objetivo será vencer a categoria máxima deste tipo de competição. Mas, claro, para isso, você deve começar competindo nas categorias inferiores e ir acumulando dinheiro em prêmios para equipar seu carro. Outra possibilidade é vender seu carro usado na loja e adquirir um novo, mais potente. Tudo vai depender da sua habilidade no volante para ganhar as provas e acumular bastante dinheiro.





Compra de acessórios

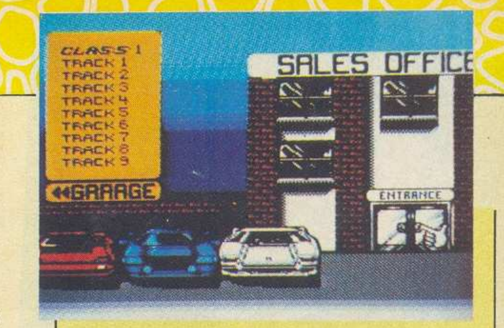
Levando a mãozinha que aparece na tela de opções para a opção **GARAGE** e apertando o botão **A** você poderá comprar acessórios que aumentarão a potência de seu carro e, portanto, também a sua chance de ganhar corridas. Entre os acessórios possíveis, os melhores são **Turbo Charger** (um super-turbo para seu carro), **High Speed Kit** (kit de alta velocidade), **Anti Spin** (seu carro não derrapará tanto ao passar sobre óleo), **Power Steering** (seu carro poderá fazer curvas mais fechadas) e **Side Armor** (um super pára-choques), que protegerá seu carro das batidas.

Pistas

Você começa na **class 1** (primeira classe), competindo em nove circuitos diferentes. É possível começar a competição por qualquer um, mas para mudar de categoria você deverá competir em todos eles. Ao terminar uma corrida, o circuito onde ela se realizou aparecerá riscado no painel.

A maior dificuldade será mesmo controlar o carro. Isso porque o ponto de vista do jogador é de cima, como se estivesse sobrevoando a pista de helicóptero. Mas os comandos (virar à esquerda ou à direita) são do ponto de vista do piloto, de dentro do carro. Isso quer dizer que, se o carro estiver vindo em sua direção (descendo a tela) você deverá apertar o direcional para a esquerda para o carro fazer curvas para a direita, e vice-versa. No começo isso atrapalha um pouco, mas não é difícil se acostumar. Para acelerar, aperte o botão **A**.

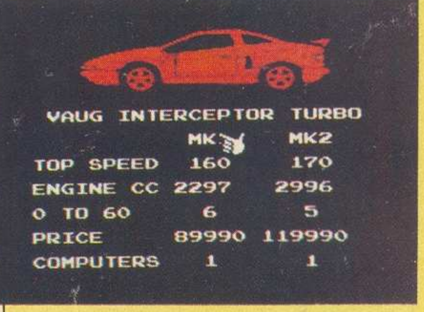


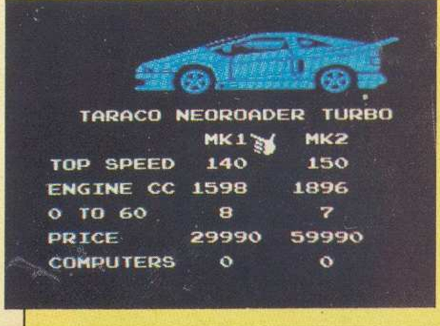


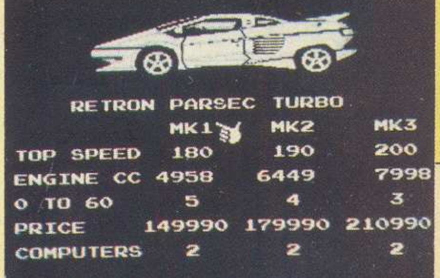
Trocando de carro

Para trocar seu carro por um mais potente, leve a mãozinha da tela de opções para a porta **ENTRANCE** da **Sales Office** e aperte o botão **A**. Escolha o carro com o direcional e aperte novamente o botão **A**. O vendedor vai fazer uma oferta pelo seu carro usado. Cabe a você aceitar ou não. Se tiver dinheiro suficiente, aceite.













MAGIC JOHNSON'S FAST-BREAK

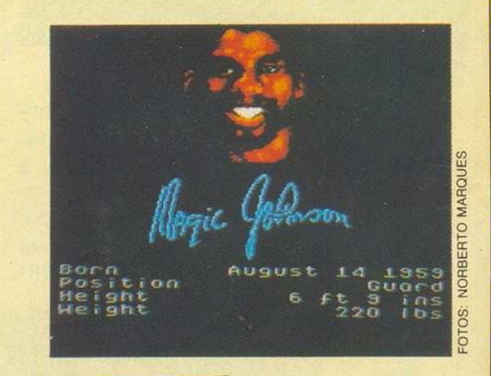




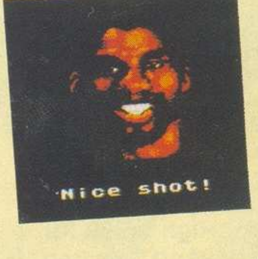
TIPO: Esporte

Nesta incrível partida de **fast-break** — um jogo de basquete muito rápido, com apenas dois jogadores em cada time — a grande estrela é um dos maiores jogadores do basquete mundial de todos os tempos, Earvin "Magic" Johnson.

Mas, ao contrário do que se imagina, o Magic Johnson, ex-jogador do Los Angeles Lakers, não participa da partida. Ele é uma espécie de comentarista e juiz, apontando todas as faltas e saídas de bola que acontecem durante o jogo. E, se você fizer uma grande jogada, o campeão aparecerá para dar os parabéns pessoalmente. Se a sua equipe de **fast-break** estiver perdendo feio, Magic também aparecerá, como se fosse um torcedor, incentivando-a.



FOTOS: NORBERTO MARQUES





Comandos

Direcional: movimenta o jogador que tiver a bola pela quadra. Se a posse de bola for do adversário, movimenta o jogador que faz a marcação, indicado com uma seta.

Arremesso: aperte o botão **A**, quando seu time estiver com a posse de bola.

Salto e arremesso: aperte e segure o botão **A**. Quando o jogador atingir a altura desejada, solte o botão. Só funciona em arremessos de três pontos (fora da linha externa do garrafão).

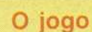
Passe: botão **B**.

Marcação: Quando seu time não possui a bola, aperte o botão **B** para controlar o jogador que estiver mais próximo à jogada.

Bloqueio: Quando seu time não tem a posse de bola, aperte o botão **A** para saltar e bloquear o arremesso do adversário.



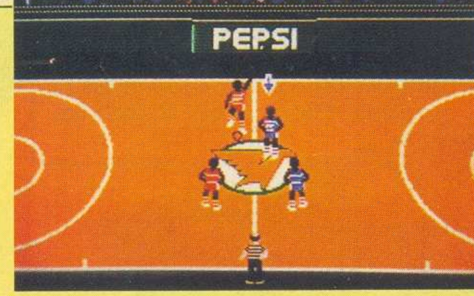
O jogo

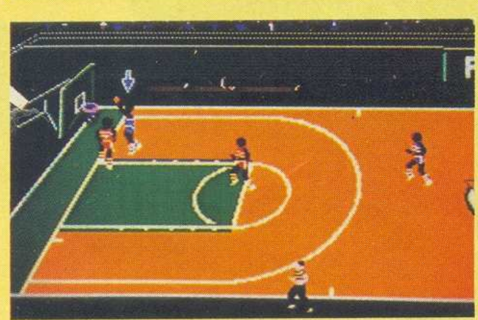


Fast-break, como o próprio nome sugere, é um jogo muito rápido. E por isso mesmo vai exigir dos jogadores muita habilidade no direcional para que todos os movimentos possam ser executados. O jogo é disputado em quatro tempos de três minutos (reais) cada. Uma das tarefas mais difíceis é roubar a bola do adversário: seu jogador deve chegar bem perto do oponente. Nesse momento, aperte o botão **A**. Passe rapidamente a bola para não perdê-la logo em seguida, e rume em direção à cesta inimiga.

Você pode disputar partidas contra o computador — nesse caso, você controla a equipe de azul; contra um amigo, selecionando a opção para dois jogadores, ou ainda com quatro amigos. Nesse caso, é necessário utilizar um acessório Nintendo, o NES Satellite, e ainda ter quatro controles. Cada jogador controla um membro de cada equipe.

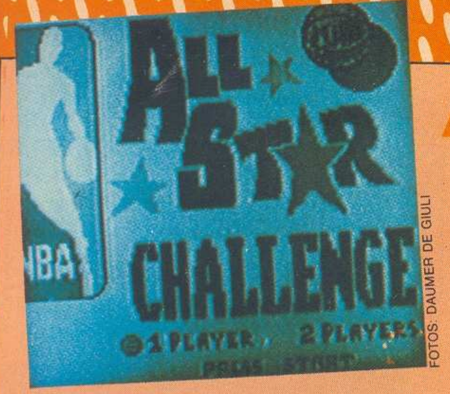
Ainda é possível escolher o nível de dificuldade. **Rookie** é o mais fácil. Há ainda **average** (médio), **advanced** (avançado), **expert** (craque) e **professional** — neste nível, só mesmo com a habilidade de um Magic Johnson para vencer o computador.











FOTOS: DAUMER DE GIULI

ALL-STAR CHALLENGE



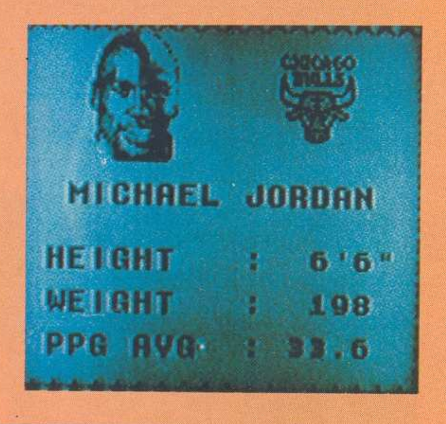
DIFICULDADE



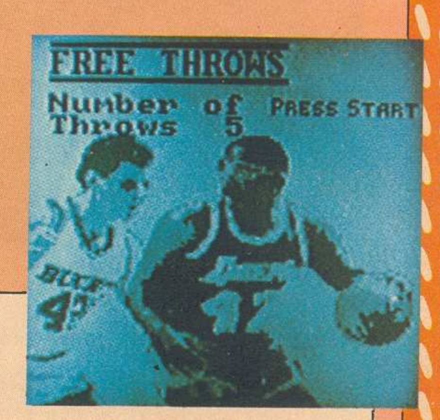
CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Esporte

All-Star Challenge é um emocionante game de basquete, com cinco modalidades de desafios entre os melhores jogadores da liga americana de basquete, a National Basketball Association (NBA). Estão presentes 27 "craques" como Larry Bird, Michael Jordan e outros campeões. Este game pode ser jogado contra o computador ou contra outro jogador, mas nesse caso é necessário que se tenha outro Game Boy e um cabo para interligá-los. Veja agora todas as modalidades e as principais estratégias.

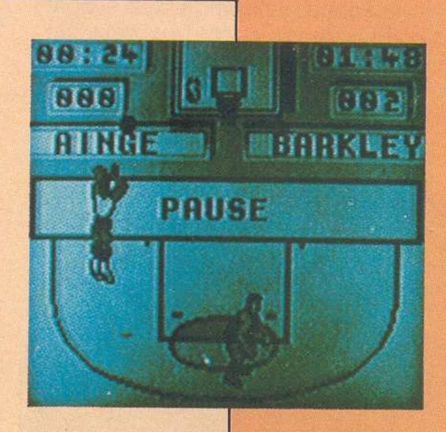


LARRY BIRD
HEIGHT : 6'9"
WEIGHT : 220
PPG AVG : 24.3



One on One

Este é o famoso desafio entre dois craques. Eles disputam a bola e arremessam na mesma cesta, utilizando apenas meia quadra. Escolha seu "fera" e o adversário, e a partida começa. Com o direcional você desloca seu jogador pela quadra. O botão **A** faz o jogador saltar e, apertando-se **A** novamente durante o salto o jogador arremessa a bola. O botão **B** é usado para se roubar a bola do adversário. A dica aqui é escapar rapidamente do adversário e partir para a cesta. Preste atenção no intervalo de tempo entre o salto e o arremesso: ele deve ser maior quanto maior for a distância do seu jogador até a cesta.



Free Throws

Aqui você pode treinar lances livres do garrafão, podendo escolher entre uma sessão de 5,10,15 ou 20 arremessos e também o "fera" que vai arremessar. Repare na cruz que percorre a tabela: você pode modificar seu curso com o direcional. Ela indica o local exato onde a bola vai bater. Você deve, então, tentar modificar seu curso para que ela passe por dentro do pequeno quadrado da tabela. Aperte, então, o botão **A** para arremessar.



Horse

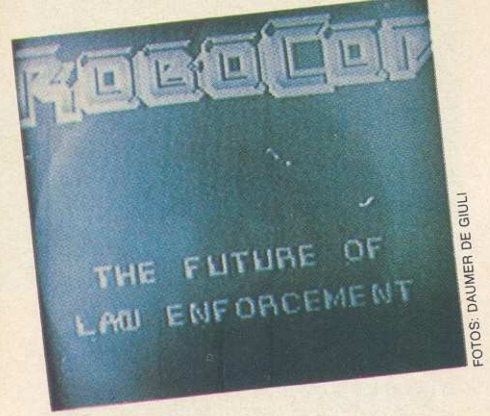
Nesta modalidade, cada jogador parte para a cesta com a bola dominada, um de cada vez. Repare no "x" que aparecerá no chão da quadra: é para lá que você deve ir com o jogador e arremessar. Quando o "x" não aparecer, o local do arremesso é livre. Cada vez que você erra uma cesta que teve o local de arremesso marcado pelo "x", uma letra da palavra **HORSE** aparecerá. O jogador que formar a palavra inteira primeiro será o perdedor.

Accuracy Shootout

Nesta modalidade, nenhum desafio. Você joga sozinho, para treinar suas arrancadas para a cesta. Valem todos os comandos anteriores, e você ainda pode escolher o tempo do treino e se o computador vai indicar o local do arremesso ou não.

Tournament

Aqui, depois que você já estiver "fera" nos arremessos, pode disputar um sensacional campeonato **one on one**. Escolha quatro jogadores e quatro adversários, que jogarão, dois a dois, até o desafio final que indicará o campeão.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

ROBOCOP




DIFICULDADE CLASSIFICAÇÃO

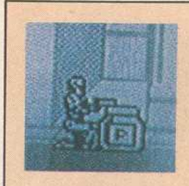
TIPO: Aventura

Weller, um policial audacioso do futuro, é transferido para uma delegacia de Detroit. A cidade está totalmente dominada pela corrupção, quando Weller é quase morto por uma quadrilha de gangsters durante um tiroteio. Só que nesta época os Cyborgs, programados para eliminar bandidos, já foram desenvolvidos. Assim Weller se transforma em Rocobop, um policial indestrutível. Só que na máquina sobraram resquícios humanos, como a lembrança de quem foram seus agressores. O objetivo de Robocop neste game é acabar com Dick Jones, o vice-presidente de uma empresa de computadores, responsável por seu acidente.

Comandos

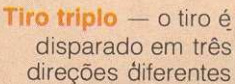
Botão A — pulos
Botão B — tiros
Direcional — movimentos do herói

Itens



P — aumenta a energia

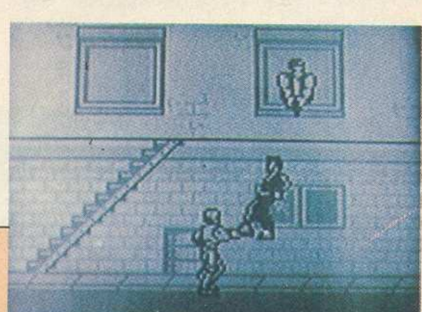




Tiro triplo — o tiro é disparado em três direções diferentes

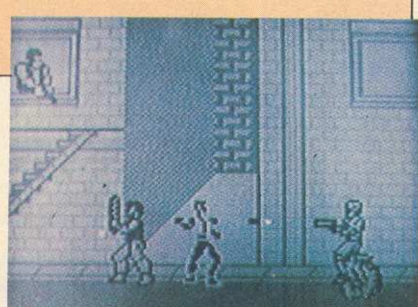


Tiro bala — aumenta a potência do tiro



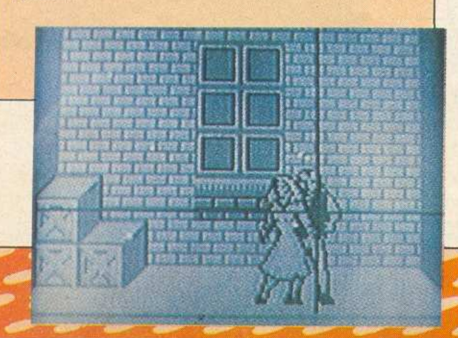
Primeira fase

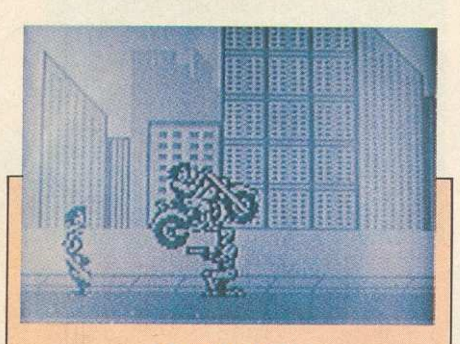
Robocop inicia esta incrível aventura andando pelas ruas de Detroit. Os inimigos estão por toda parte, até nas janelas. Para eliminar os inimigos que estão no alto, o melhor é Robocop atirar na diagonal. Para eliminar os ninjas que atacam com voadoras, dê socos. Acabe com os últimos cinco inimigos para passar de fase.



Segunda fase

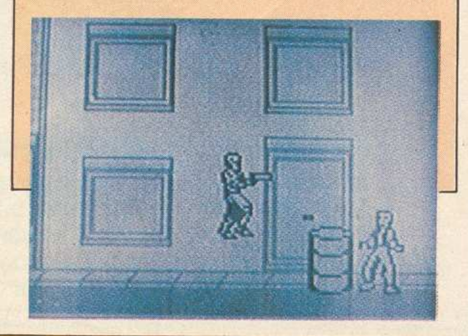
Robocop continua andando, só que desta vez num beco, quando encontra um bandido tentando estuprar uma garota. Para salvar a moça, Robocop usa sua mira. Cuidado para não atingir a refém.





Terceira fase

O herói volta às ruas, quando alguns motoqueiros tentam atacá-lo. Abaixe para desviar dos motoqueiros (foto). Assim eles pularão o herói sem conseguir atingi-lo. Para acabar com o inimigo que se esconde atrás do barril, pule e atire na sua cabeça.





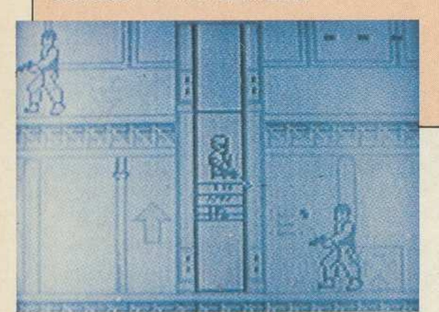
Quarta fase

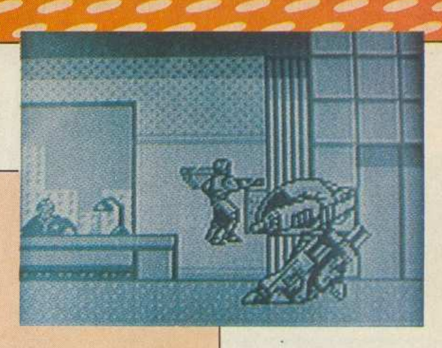
Robocop vê nas ruas o homem que o atingiu. Para descobrir todos os dados deste homem, o herói vai até o computador da polícia. Você deve ajudar a formar a imagem do rosto de seu agressor. Aqui, uma incrível revelação: Robocop descobre que o responsável pelo seu acidente é o vice-presidente da O.C.P.



Quinta fase

O herói vai então ao prédio da O.C.P., a empresa que o construiu, para procurar seu inimigo, Dick Jones. O herói deve usar os elevadores para subir aos outros andares do prédio. Não esqueça de apanhar o item que aumenta a potência dos tiros de Robocop. Para chegar até ele, suba o segundo elevador e vire à direita.

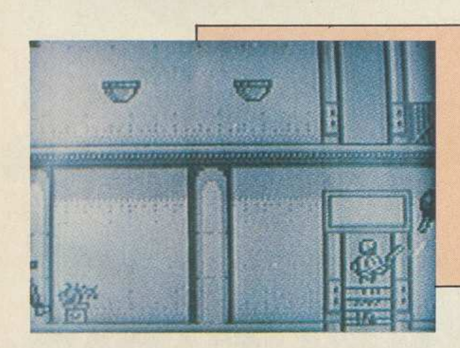




Sexta fase

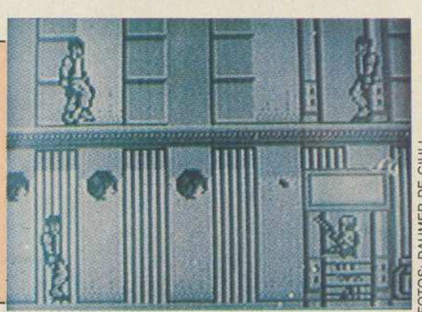
Após subir todos os andares do prédio, Robocop chega à sala do inimigo Dick Jones, o vice-presidente. Mas surge um novo problema: uma das diretrizes do programa de Robocop, não permite que o herói ataque funcionários da O.C.P. com cargos superiores ao seu. Assim, Robocop não pode atacar Dick Jones. A arma de Robocop cai e o herói tem de enfrentar o inimigo robô ED 209 numa luta de socos. Para acabar com o inimigo, pule e ataque. Desvie de seus tiros abaixando, mas bem perto dele (foto).





Sétima fase

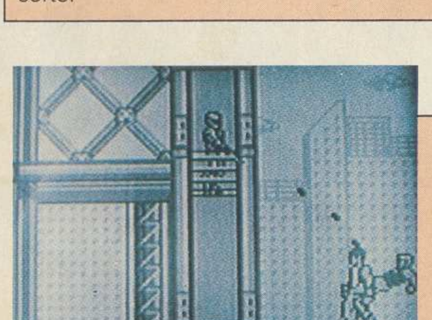
Robocop tem de enfrentar um canhão atirador. Acabe com ele chegando perto e atirando. Não esqueça de apanhar o recarregador de energia. No local da foto, destrua os canhões virando e atirando rapidamente para os dois lados.



FOTOS: DAUMER DE GIULI

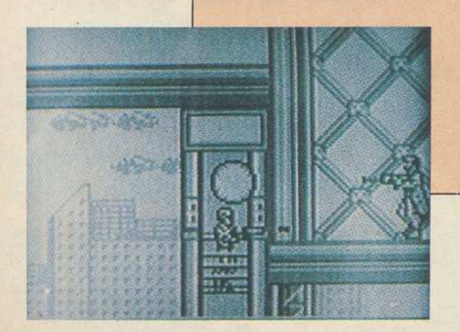
Oitava fase

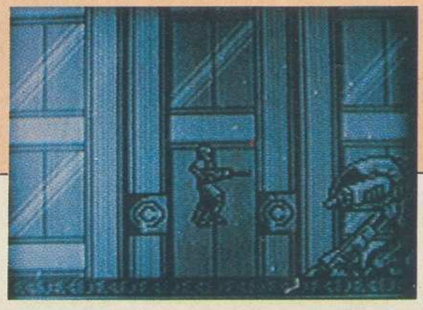
Robocop tem agora de calibrar sua arma. Para isso, basta destruir todos os alvos em menos de 40 segundos. Boa sorte!



Nona fase

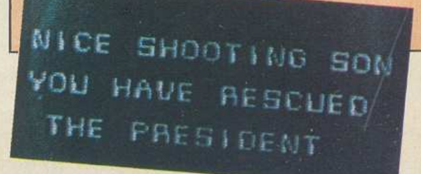
Agora num ferro velho, fique ligado quando o herói estiver descendo de elevador e já vá atirando. Dispare no inimigo, no local da foto, assim seu tiro, que é muito potente, não atinge Robocop. No final da fase atire no robô para continuar com a arma potente.





Décima fase

Robocop tem de acertar agora Dick Jones com a mira. O bandido rendeu o presidente da O.C.P. Mas muito cuidado para não errar os tiros e acertar o presidente. Pronto! Você conseguiu ajudar Robocop a acabar com Dick Jones sem machucar o presidente. Parabéns!



INDIANA JONES and the LAST CRUSADE
REPROGRAMMED GAME ©1990 U.S. GOLD
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
GAME DESIGN AND PROGRAM TIERTEX LTD.

FOTOS: MARIO FITTIPALDI

INDIANA JONES E A ÚLTIMA CRUZADA



TIPO: Aventura

Neste emocionante game, Indiana Jones tem de atravessar seis fases para encontrar o Santo Graal. Como no filme, o pai de Indy parte em busca do cálice sagrado antes do filho. Mas Marcus, seu assistente, retorna e avisa que dr. Jones desapareceu. O herói segue as pistas do pai, mas não esquece seu maior objetivo: encontrar o cálice. Você tem seis vidas para ajudar Indy em sua difícil missão. Os **continues** aparecerão somente se você tiver acumulado créditos. Quando aparecer a imagem **continue**, pressione **Fire** em, no máximo, 10 segundos. Boa sorte!

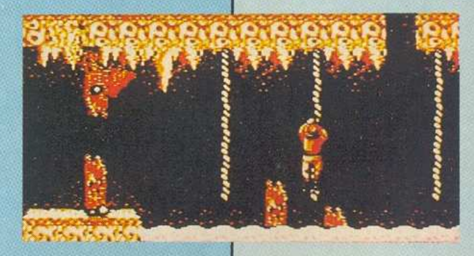
Comandos
Direcional - movimentos do herói
Botão 1 - socos e chicotadas
Botão 2 - saltos

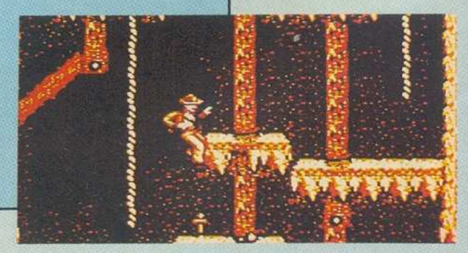
Itens
Ampulheta Sagrada - o relógio de areia vale 50 pontos e aumenta o tempo do herói
Chicote Sagrado - toda vez que apanhá-lo, Indiana ganha 50 pontos e cinco créditos de chicote
Cruz do Coronado - encontrada somente na primeira fase, vale 500 pontos
Diário do Graal - aparece na quinta fase e vale 500 pontos
Escudo do Graal - encontrado na terceira fase, vale 500 pontos
Graal - aparece na sexta e última fase e vale 500 pontos









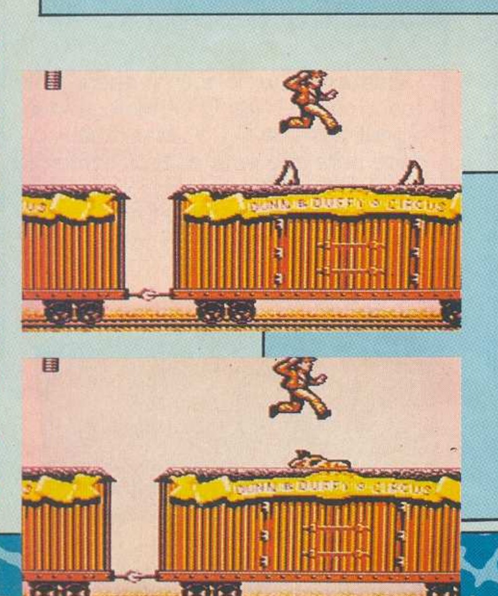


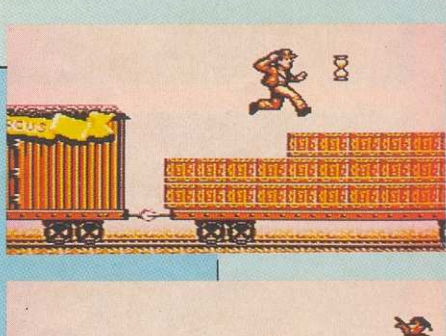
Primeira fase

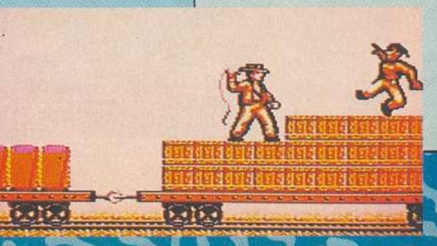
Indiana Jones inicia esta aventura andando nas cavernas. Ele tem de encontrar aqui a Cruz de Coronado. O maior inimigo do herói durante todo o game será o tempo. Indiana tem de encontrar o objeto sagrado em apenas poucos segundos. O segredo para conseguir a difícil tarefa é não errar o caminho e ir apanhando as ampulhetas.

Para pular, Indiana deve descer até a ponta dos cipós, que estão em cima do riacho. Se o herói pular de cima, fatalmente vai dar uma cabeçada nas estalactites e cair no riacho. Quando aparecerem os quatro cipós na caverna, suba pelo segundo. Nunca há inimigos descendo por ele.

Para apanhar a Cruz de Coronado, você deve subir até os blocos cinza e entrar à direita. Desça então pelo segundo cipó. O caminho é longo e difícil. Para chegar ao final volte e suba pelo mesmo cipó usado para apanhar a cruz. Em vez de entrar no local dos blocos, continue subindo e na última plataforma vire à direita.

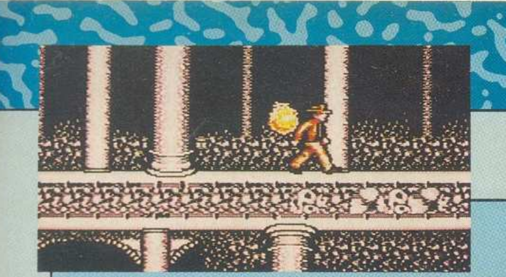


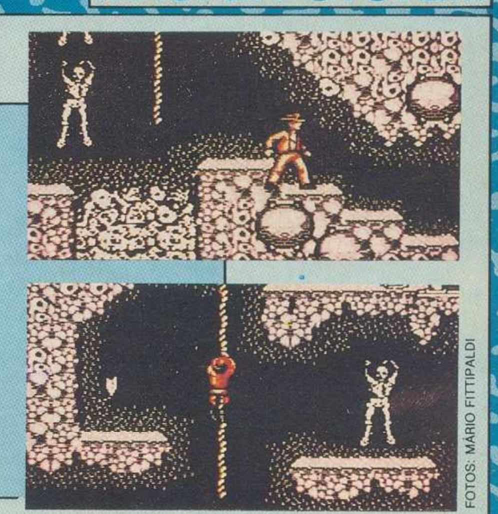




Segunda fase

Indiana está caminhando agora em cima do trem de um circo. Fique ligado nos chifres do rinoceronte, que podem acabar com o herói. O obstáculo mais difícil é a girafa. Para passar por ela, pule por cima de sua cabeça, mas cuidado para não tocá-la. Não esqueça ainda de correr para pegar impulso antes do salto. Os inimigos em cima do trem são muitos. Destruá-os com chicotadas.





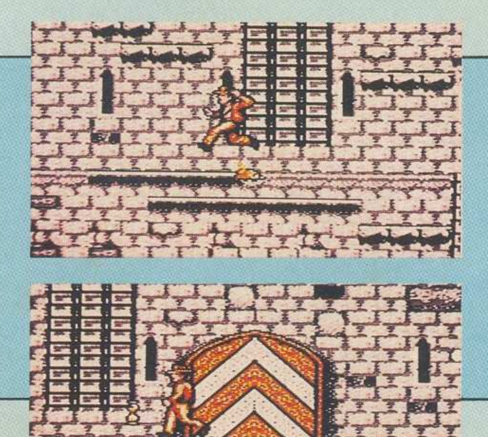
Terceira fase

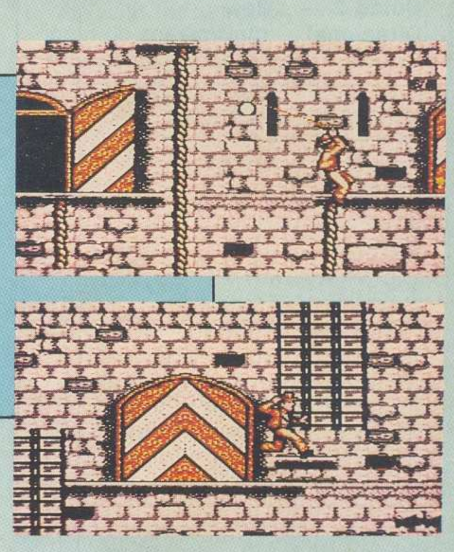
Indy entra nas profundezas das catacumbas, atrás do escudo do cavaleiro do Graal. Cuidado com as bolas de fogo que despencam do alto da tela. Segundos antes das bolas caírem, você pode vê-las. Caia no segundo buraco e não vá de jeito nenhum pelo cipó. Você vai perder energia, mas em compensação ganhará tempo. Suba então pelo cipó da esquerda e alcance a plataforma. Agora os ratos também incomodam o herói, tirando sua energia. Desça pelo segundo buraco novamente e continue descendo pelas catacumbas. Quando você usar os cipós, cuidado com os buracos. Veja as caveiras dos que se arriscaram a passar por ali. Na plataforma mais baixa, caminhe até o final e suba pelo último cipó para pegar o escudo e encontrar o final da fase.

FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

Quarta fase

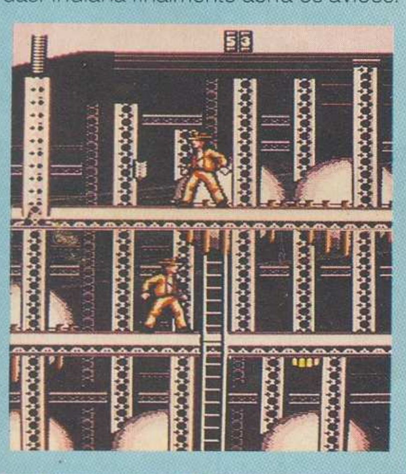
Nas muralhas do Castelo de Brunwald suba sempre pelos cipós ou pelas escadas. Cuidado aqui também com as bolas de fogo e com os ratos. Não esqueça de ir apanhando os itens, durante o caminho. Dê uma chicotada no círculo que aparece na foto para conseguir pular. Para subir as escadas no local da foto, suba antes na plataforma pequena. Se você errar, Indiana estará acabado.

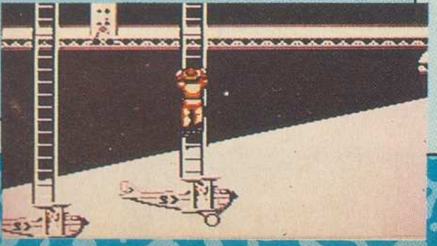


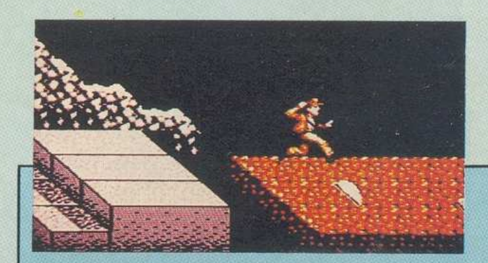


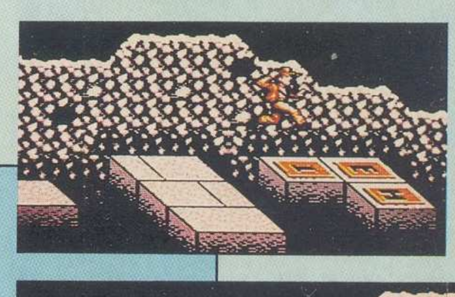
Quinta fase

Indy precisa agora encontrar o diário do Graal e abrir caminho até os aviões biplanos. Suba as escada no dirígivel. O diário está esperando o herói no alto. Apanhe antes a ampulheta; ela será muito útil. Após pegar o diário desça duas plataformas, siga para direita e continue entrando em todas as escadas. Indiana finalmente acha os aviões.









Sexta fase

Indiana encontra seu pai que está ferido. O único jeito de salvá-lo é despejando o conteúdo do cálice sagrado em seu ferimento. Mas para pegar o Graal, Indiana tem de passar antes por serras assassinas. Preste atenção nas letras do nome de Deus: **IEHOVA**. Elas aparecerão no começo da fase na ordem certa. Mais adiante você terá de pular um embaralhado destas letras para não perder uma vida. Logo após as letras, uma surpresa: o Santo Graal. Parabéns, você conseguiu ajudar Indy a encontrar o cálice sagrado e a salvar a vida de seu pai.





DANAN



DIFICULDADE



GRÁFICOS



MÚSICA/EFEITOS



CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Aventura

Um avião estava voando sobre a região tropical de Gian, quando um dos motores parou e o avião caiu numa das zonas mais densas da selva. As equipes de resgate trabalharam vários dias a procura dos sobreviventes, mas foi em vão: ninguém foi encontrado. O tempo passou e somente 18 anos depois os habitantes de uma cidade próxima afirmavam ter visto na selva um jovem de pele branca. Por trás do mistério estava Jimba, um nativo, que na época do acidente encontrou uma criança, Danan, e criou como seu próprio filho. Um dia Jimba foi mortalmente ferido, mas antes de morrer pediu ao rapaz que procurasse o profeta Niai nas Terras do Noroeste. Danan deve esse favor ao amigo e quer também destruir Gilbas, a malvada criatura que possui poderes sobrenaturais e feriu seu amigo. Para vencê-lo Danan precisa de três objetos sagrados: a Esfera da Luz, o Amuleto da Luz e a Faca da Luz. Ajude Danan nesta perigosa viagem.

Comandos

Botão 1 — ataca com a faca
Botão 2 — saltos
Direcional — movimentos do herói
PAUSE — entrar na tela de seleção

Itens

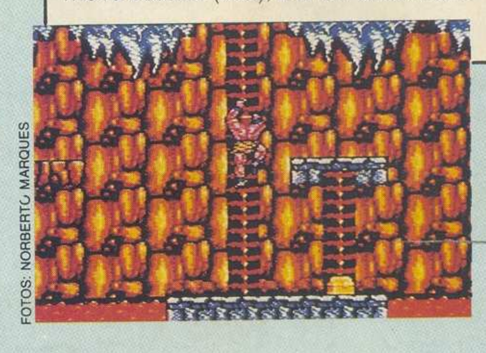
Estrelas — adicionam pontos
Carne de Boi — 10 pontos de força
Carne de Ave — 25 pontos de força
Relóg — 30 pontos no marcador de tempo
Oxigênio — 10 unidades de ar
Elixir poção para repor a vida
Facas armas mais fortes
Amuleto do Urso — derrota os Moralos

Fique ligado

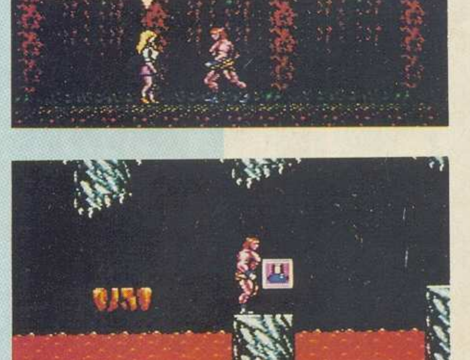
O jogo acaba quando o indicador de vida de Danan chegar a zero. Neste game não existe a chance de dar **CONTINUE**. Mas se você conseguir encontrar uma das quatro garrafas de elixir escondidas pelo planeta, a vida de Danan será totalmente reposta e o seu tempo também.

Primeira fase

Na floresta, onde Danan procura o profeta Niai e o maldoso Gilbas, existem dezenas de cavernas. Você deve entrar em todas, para poder abastecer seu estoque de itens. Descendo a primeira escada (foto), Danan encontra o

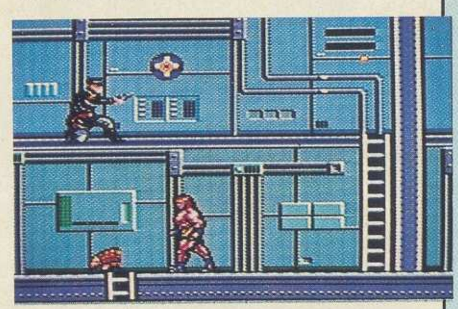


FOTOS: NORBERTO MARQUES



Aliados

Danan tem vários amigos no Reino Animal, que podem ajudá-lo a sair das enrascadas:

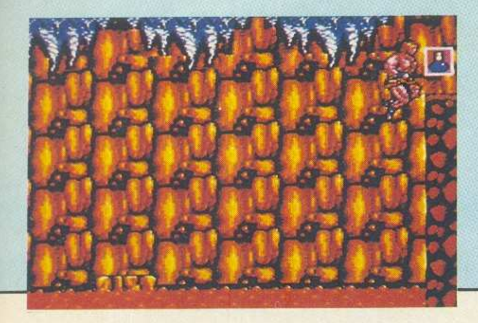


Tatu — Lutador rápido e feroz. Para conseguir sua ajuda é preciso pegar três símbolos de animais.

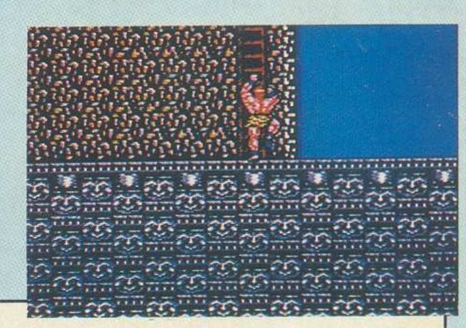
Águia — Oferece transporte seguro e rápido. Você precisa de seis símbolos de animais.



Chimpanzé — Repõe 75% das forças de Danan. Ajuda valiosa para enfrentar os inimigos de fase. Serão necessários nove símbolos de animais para conseguir seu auxílio.







Elixir da Vida. A poção ajuda, e muito, na hora de enfrentar o inimigo da fase.
Logo na primeira porta da parte de baixo da floresta, Danan encontra vidas. Mas para pegá-las, o herói tem de enfrentar as perigosas mulheres voadoras. Já na terceira porta, esconde-se o relógio, que repõe o tempo de Danan. Fique esperto no final da parte de baixo e não esqueça de subir as escadas (foto): no alto está escondida a Faca da Pantera. Para encontrar a porta do final da fase, é só pular no abismo.
O inimigo final é uma guerreira da Terra Sagrada, onde Danan procura a Faca da Luz. Cuidado com os raios que vêm dos céus e com os tiros que a moça dispara. Para desviar de suas balas é só pular por cima delas. Lembre-se de atingir a guerreira com facadas. Pronto, você conseguiu!









Segunda fase

Danan encontra o profeta Niai. O sábio explica ao rapaz que para destruir Gilbas é necessário ter os três objetos sagrados: a Esfera da Luz, a Faca da Luz e o Amuleto da Luz. O profeta entrega a Danan o primeiro dos objetos, a Esfera.

Uma bela garota, chamada Linda, também procura Danan. Ela faz algumas perguntas sobre Jimba, mas o rapaz não lhe conta nada do que sabe. O cenário agora é uma cidade. Desça o primeiro lance de escadas para pegar a segunda dose de Elixir. Suba também a segunda escada. Lá no alto nosso herói vai encontrar uma cachoeira. A primeira pedra desce rapidamente, mas não cai. Não esqueça de pegar o relógio assim que subir novamente.

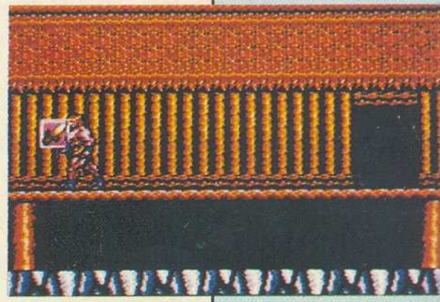
O Amuleto da Luz está na primeira casa, mas cuidado com os homens atiradores. Não esqueça ainda de pegar a Faca do Leão, na última casa antes do chefe da fase.

Gaza, o chefe da guerra do povo Moralo, é o inimigo da fase. Para acabar com ele fique encostado no canto esquerdo da tela. Quando o adversário se aproximar pule por cima dele. Atinja Gaza sempre pelas costas e pule rapidamente para fugir das rajadas de estrelas.











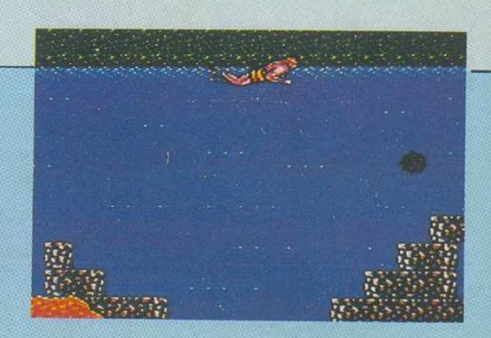


Terceira fase

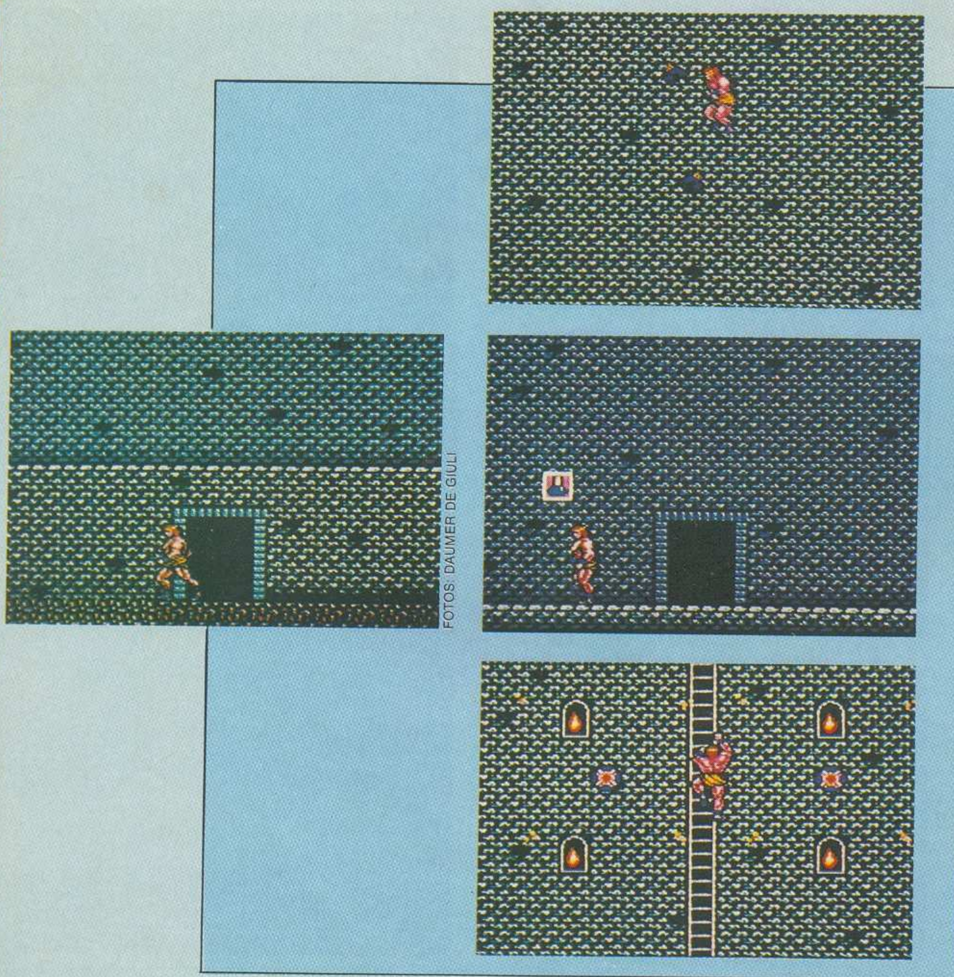
Danan agora está nadando no mar e encontra um antigo navio afundado. Não esqueça de pegar oxigênio (foto) enquanto estiver nadando. No interior do navio, cuidado com os guardas. Para acabar com eles distribua facadas. Entrando na primeira porta, Danan encontra Linda novamente.

Suba as escadas no local da foto. Aqui Danan encontra o seu terceiro Elixir. Cuidado com os tiros rotativos, que ficam nas paredes. Acertando uma facada, você destrói o lançador.

Suba as escadas e entre na porta para chegar ao inimigo da fase. Schtrouheim é metade homem, metade robô. Escape com cuidado da mão do adversário. Ele usa a mão dele como arma. Mas não esqueça, a mão vai e volta. Não esqueça também de desviar de suas bombas. Para isso, basta ficar no canto da tela. Quando as bombas chegarem ao chão, pule para não ser atingido pela explosão. Para acabar com Schtrouheim dê facadas todas as vezes que ele descer.





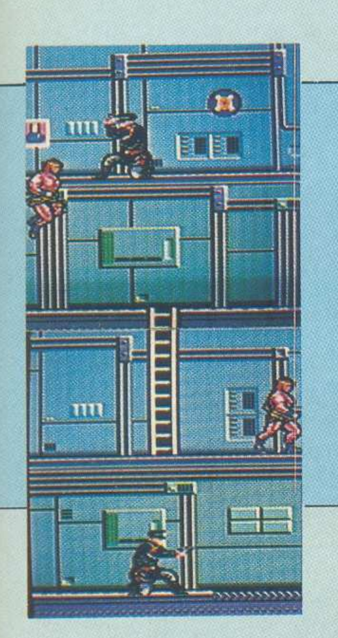


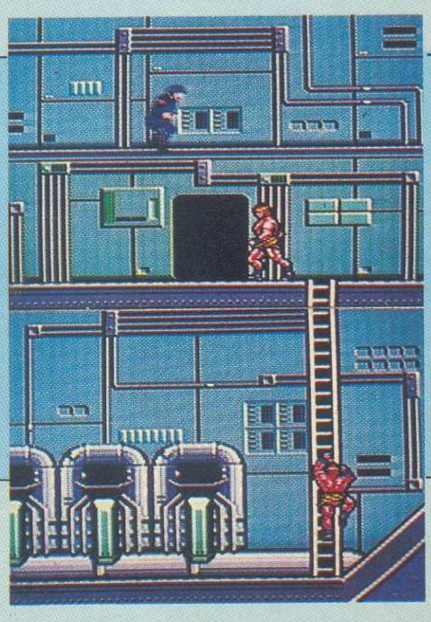
FOTOS: DAUMER DE GIULI

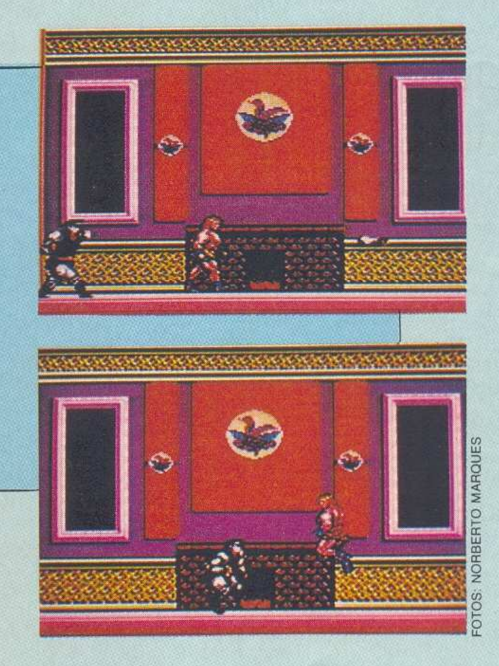




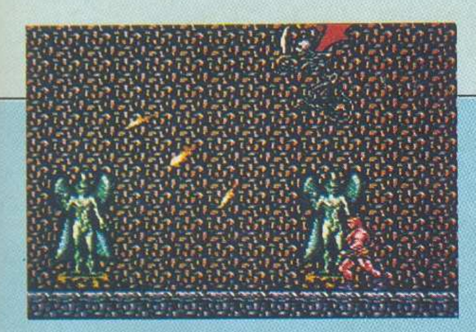


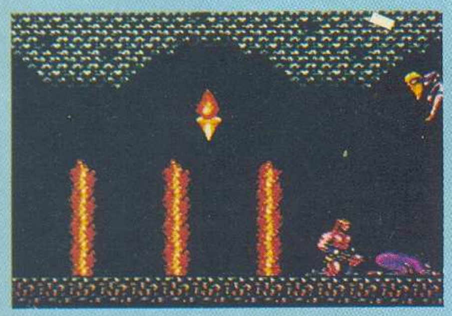






FOTOS: NORBERTO MARQUES







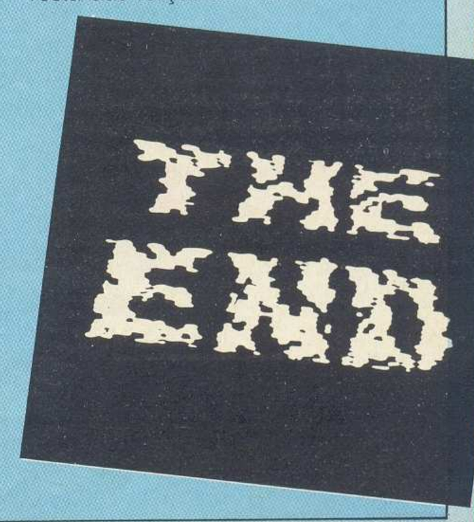
Quarta fase

Nesta última fase, há uma passagem secreta. Veja na foto. Logo entrando na primeira porta o herói vai encontrar o quarto Elixir. Continue entrando nas portas para juntar mais itens. Suba as escadas para encontrar o chefe da fase. Cuidado com os tiros rotativos, que fazem Danan ter de subir tudo novamente.

Use agora o poder da Águia para pegar mais uma estrela. Na primeira porta está escondido um dos relógios que aumentam seu tempo. Na última porta da sala dos leões, também há mais um relógio. Suba as escadas novamente, mas cuidado com as pedras móveis. Na última porta o inimigo está te esperando.

O inimigo de Danan é o Sacerdote dos Moralos, que chama uma caveira voadora para defendê-lo. Para acabar com ela fique sempre embaixo dela, para não ser atingido pelos seus tiros. Quando a inimiga chegar no canto, se afaste para não ser acertado. Aproveite para distribuir facadas nesta hora. Pronto, você conseguiu! Mas há um problema, Linda está pedindo a ajuda de Danan, porque Gilbas está chegando.

O Sacerdote dos Moralos volta a atacar nosso herói com chamas de fogo. Para acabar com o Sacerdote é só distribuir facadas. Danan recebe a Faca da Luz. O inimigo final deste game é Gilbas, um enorme dragão. Atinja-o na barriga com facadas, mas cuidado com suas garras. O monstro cairá facilmente. Parabéns! Você ajudou Danan a vingar a morte de Jimba e a salvar a floresta das forças do mal.





FOTOS: DAUMER DE GIULI

JOGOS OLÍMPICOS



DIFICULDADE | GRÁFICOS | MÚSICA/EFEITOS | CLASSIFICAÇÃO

TIPO: Esporte

Os maiores atletas da natação, saltos ornamentais, ginástica e atletismo estão reunidos para participar dos Jogos Olímpicos. Ao todo são oito países participando. Você pode praticar antes do campeonato, para chegar numa boa forma física. Para isto basta selecionar a opção "Mode Select". Se terminar em primeiro lugar numa prova, você ganha uma medalha de ouro, além de cinco pontos. O segundo lugar garante uma medalha de prata e três pontos; e o terceiro lugar, uma medalha de bronze e um ponto. Você também pode escolher que país quer representar.



Salto com Vara

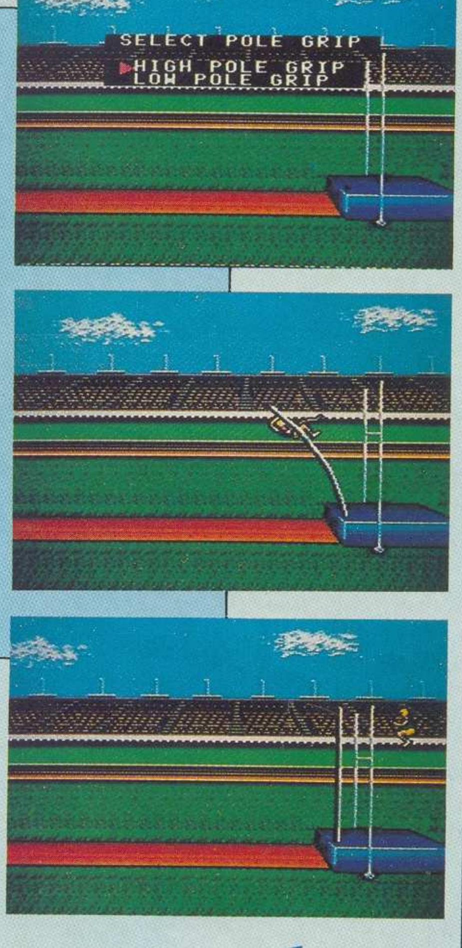
Nesta prova, somente durante o treino, você pode regular a altura do sarrafo. Fique esperto na hora de saltar: o melhor lugar para colocar a vara é na extremidade inicial da caixa de saltos. Se você colocar um pouco antes deste ponto, ou acontece uma falta ou o atleta não consegue chegar próximo o suficiente do sarrafo.

Comandos

Direcional - ajusta a altura do sarrafo e apoio da vara
Botão 1 - para largar a vara

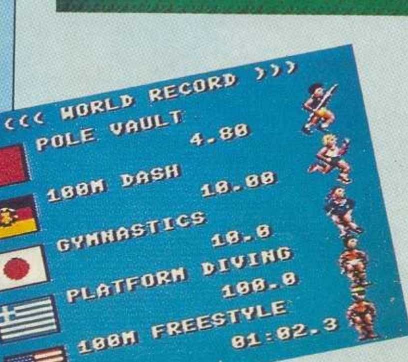
Estratégia

A melhor técnica para saltar é acionar o direcional para cima e apertar também o **Botão 1**.



Recordes

Os melhores desempenhos ficam registrados na tela "World Record". Mas não esqueça, o seu recorde só será registrado se você estiver competindo na prova oficial. Não vale treinamento! Quando você conseguir bater uma das marcas atuais serão marcados na tela seu nome, o país pelo qual você está competindo, a nova pontuação e seu novo tempo.



Corrida

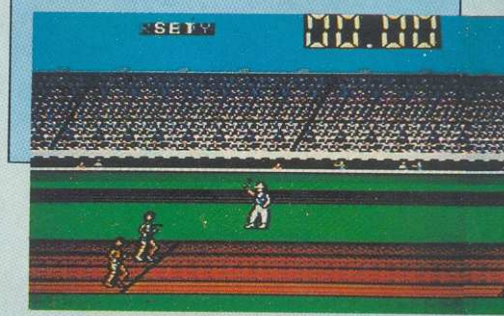
Na competição dos 100 metros rasos uma boa saída e um bom preparo físico são fundamentais para a vitória. Fique atento para os avisos do juiz: "Ready, set, go". Você vai competir apenas contra um único adversário.

Comandos

Botões 1 e 2 - correr

Estratégia

Aperte os **Botões 1** e **2** alternadamente, o mais rápido possível, para correr. Fique ligado no marcador de tempo, para calcular o seu tempo final.



Ginástica

Na ginástica-solo você terá de fazer com que a atleta salte, caia sobre o trampolim, alcance o cavalo, pule sobre ele com as mãos apoiadas e aterrisse no colchão. Cada rodada desta prova consiste de dois saltos. A sua pontuação é a soma dos pontos obtidos em cada salto.

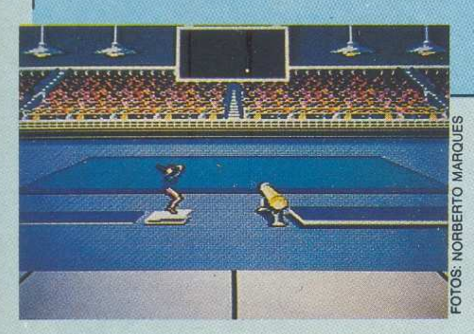


Comandos

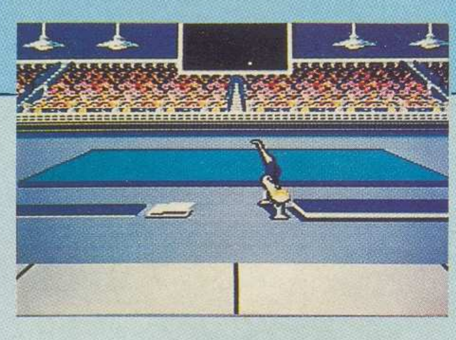
Direcional — movimentos de efeito
Botão 1 — sair do cavalo e manter-se em pé

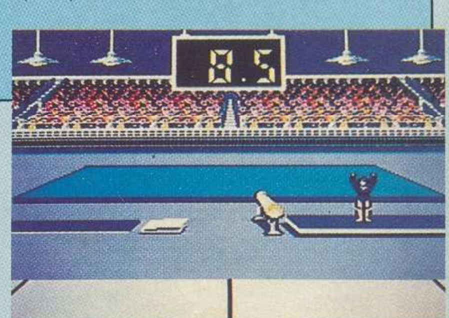
Estratégia

Uma super dica para fazer com que a atleta caia em pé, quando sair do cavalo, é apertar o **Botão 1** no local da foto. Não esqueça de pular somente quando a garota estiver no trampolim. Caso a ginasta caia na saída do exercício, perderá mais pontos do que em qualquer outro erro.



FOTOS: NORBERTO MARQUES





1)FORWARD DIVE
2)BACKWARD DIVE
3)REVERSE DIVE
4)INWARD DIVE
5)QUIT
CHOOSE TYPE OF DIVE TO PRACTICE

Saltos Ornamentais

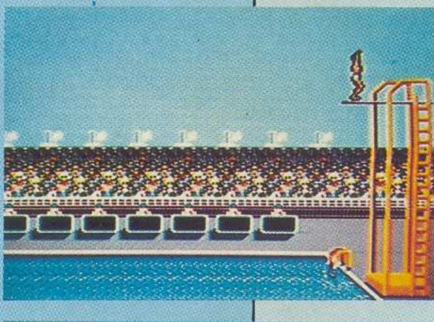
Nesta prova você é obrigado a executar quatro estilos diferentes de saltos ornamentais. O importante é que todos eles sejam finalizados com um mergulho de cabeça. Após o salto, da plataforma de 10 metros, veja a tabela de pontos para saber seu resultado. Experimente várias acrobacias durante os saltos.

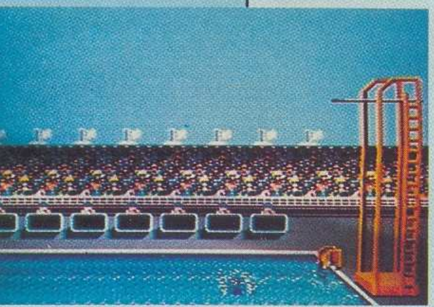
Comandos

Direcional — movimentos durante o salto
Botões 1 ou 2 — mergulho

Estratégia

Fique ligado e aperte sempre o direcional para cima quando estiver finalizando o salto. Só assim o atleta mergulhará de cabeça na piscina.





Nado Livre

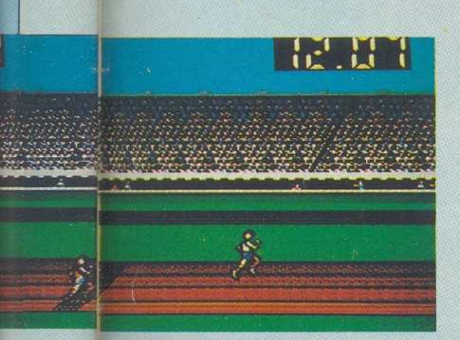
Na prova dos 100 metros nado livre o que vale é a habilidade. Preste atenção para não perder nem um segundo quando o juiz der a partida. Ao ouvir o tiro pressione o direcional em qualquer direção para cair na água. Na hora da virada pressione o direcional para baixo e continue acionando o **Botão 1**.

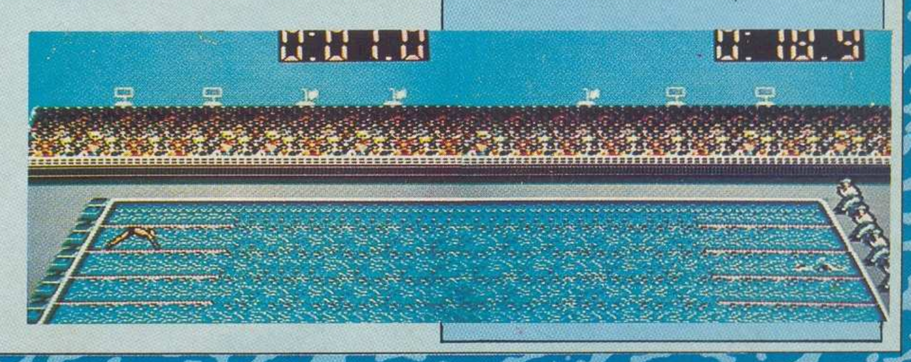
Comandos

Direcional — mergulho
Botões 1 e 2 — nadar

Estratégia

Pressione os **Botões 1** e **2** alternadamente para fazer com que o atleta nade o mais rápido possível. Se o seu controle tiver turbo, esta é a melhor chance de usá-lo. Fique segurando o **Botão 1**. Nesta prova, o atleta tem de atravessar duas vezes a piscina.







FOTOS: DAUMER DE BILILI

LANÇAMENTOS

MERCS

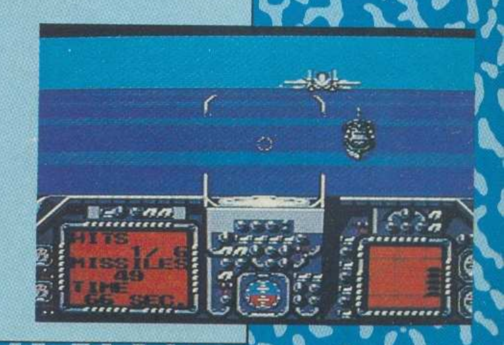
Em Mercs o jogador é um mercenário a serviço do governo dos EUA. Seu objetivo é comandar missões muito perigosas para as forças regulares deste país. O soldado terá várias armas a sua disposição, mas só poderá usar uma delas de cada vez. Depois de enfrentar os chefes inimigos você ficará sabendo qual será sua principal missão: salvar o presidente.

LINE OF FIRE

Neste jogo, você é um soldado que capturou a arma secreta de seus inimigos. Agora deverá retornar à sua base. Esta missão é muito difícil, pois o soldado terá de passar pelo meio da base inimiga, além de florestas, rios, **canyons** e desertos. Para passar por estas missões você terá um meio de transporte especial para cada cenário, como jipes, barcos e helicópteros. Use-os com muita habilidade e acabe com seus inimigos.



G-LOC

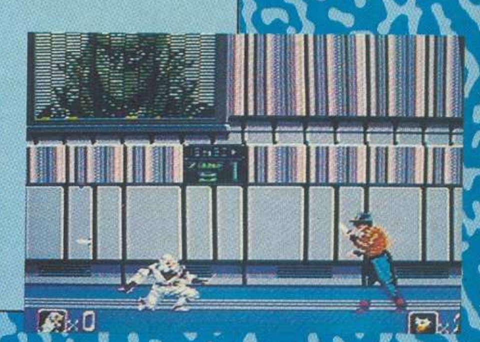


Este jogo de batalha aérea já foi lançado para o Game Gear e tem como objetivo a destruição de helicópteros, caças, navios e tanques. O piloto deve tomar muito cuidado para não ser abatido, pois o número de caças inimigos para abater aumenta a cada missão. Existem rodadas de bônus, nas quais o piloto só precisará destruir os objetivos, sem se preocupar em se defender. Seja um verdadeiro ás da aviação cumprindo todas as missões propostas.

THE SECRET OF SHINOBI

Joe Musashi, o famoso mestre ninja, está de volta neste jogo para vingar a morte de seu amigo Kato. Este foi eliminado ao tentar impedir que uma terrível gangue tomasse conta da cidade de Nova York. Para combater os bandidos, Musashi contará com a ajuda de seu mais novo amigo: o cão Yamato. Lute com habilidade e sabedoria para salvar Nova York do caos.



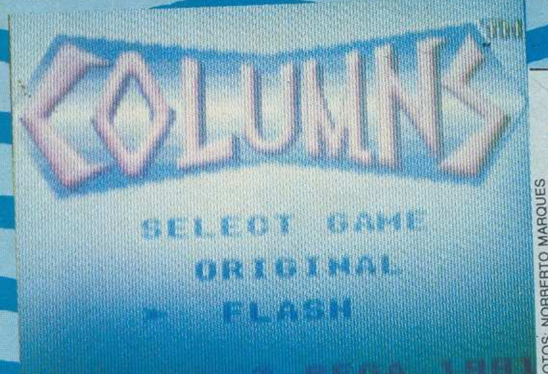


SONIC THE HEDGEHOG





O jogo do ano nos EUA para Mega Drive é apresentado agora em sua versão para Master System. O porco-espinho Sonic deverá lutar contra terríveis robôs criados pelo Dr. Eggman, um cientista louco que deseja invadir a pacata ilha onde Sonic e seus amigos moram. Sonic tem de passar por 18 níveis e conta com objetos de apoio escondidos dentro de computadores. Tente vencer o terrível cientista com muita rapidez, mas tome cuidado com as armadilhas.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

SHAPES AND COLUMNS









DIFICULDADE | GRÁFICOS | MÚSICA/EFEITOS | CLASSIFICAÇÃO

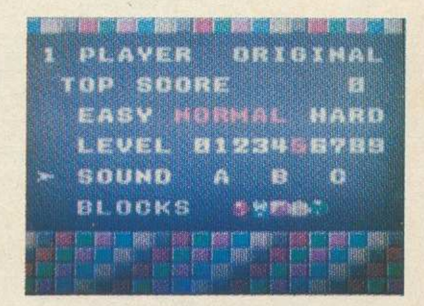
TIPO: Raciocínio

Shapes and Columns é a versão para Game Gear deste jogo que já foi apresentado nos sistemas Master System e Mega Drive. Pequenas colunas de três itens coloridos com as cores do arco-íris caem uma após a outra. O seu objetivo no jogo original é conseguir juntar três itens da mesma cor na vertical, horizontal ou diagonal, que desaparecerão. Você perde o jogo quando a pilha chegar ao topo.

Comandos

No início do jogo, o direcional permite que você escolha o nível de dificuldade (**Easy** que é fácil, **Normal** ou **Hard** que é difícil), a música e o estágio de velocidade com que as colunas vão cair (de 0 a 9). Você também pode jogar com cinco tipos diferentes de itens (dados, quadradinhos, frutas, naipes do baralho e pedras).

Para mover as colunas para os lados basta pressionar o direcional. Com o direcional para baixo é possível acelerar a queda delas. Os botões **1** e **2** permitem uma redistribuição de suas três cores na coluna (o item superior troca de lugar com o do meio ou o inferior e vice-versa).







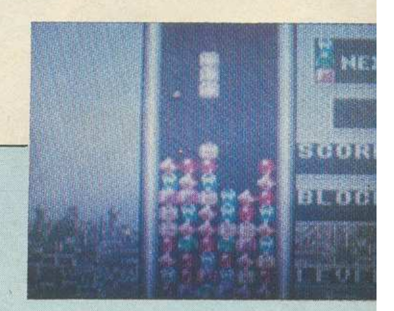


Dicas

Uma Coluna Mágica aparecerá depois que 300 itens tiverem desaparecido. Todos os itens que tiverem a mesma cor desta coluna, desaparecerão automaticamente da tela. Então, por exemplo, se cair uma coluna amarela, todos os itens amarelos que estão na tela sumirão. Assim, novas combinações vão acontecer, fazendo sumir ainda mais itens.

Se os blocos chegarem a base e você não tiver conseguido mudar a posição dos itens dentro deles, aproveite porque há um curtíssimo espaço de tempo em que isso ainda pode ser feito.

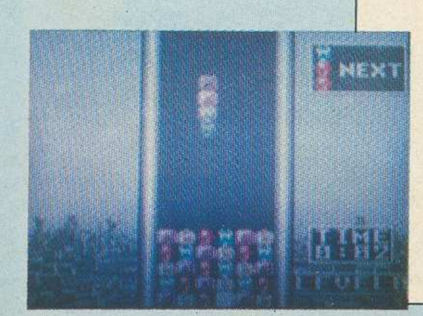
O quadro "Next" lhe mostra qual é a formação do bloco que virá a seguir, facilitando o momento de disposição dos itens.

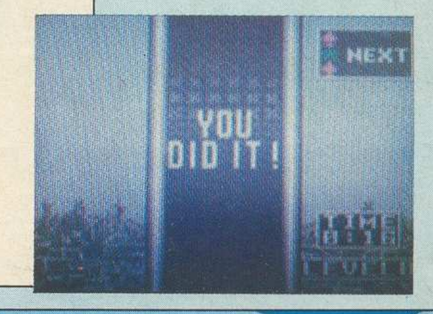


Jogo Flash

Na tela de apresentação do Game Gear, você poderá optar entre o jogo original (acima) e o Flash. Neste jogo, o seu objetivo é fazer com que o item que pisca na última linha da tela desapareça o mais rápido possível. Os comandos são os mesmos do jogo original e você também pode escolher o nível de dificuldade, a música, o tipo de item com que quer jogar e a velocidade com que eles caem.

O melhor é jogar este game com um amigo, usando um cabo de jogo múltiplo. Assim os dois podem competir para ver quem consegue chegar ao "flash" mais rápido.





GAME SHOPPING

A FÓRMULA IDEAL PARA VENDER O SEU PRODUTO, É ANUNCIAR NOS VEÍCULOS CERTOS!





DUAS RODAS

vídeo news

A SUA REVISTA DE VÍDEO

VideoGame

OFICINA MECÂNICA



NÃO ESQUEÇA ESSA FÓRMULA

REDI UNIVERSOFT

LOCAÇÃO-VENDAS
VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS
P/ TODAS AS MARCAS

LANÇAMENTOS P/
MEGA DRIVE

DEZIL CRASH
FIRE MUSTANG
ALIEN STORM
FANTASIA
DINO LAND
JEWEL MASTER
BIMINI - RUN
MIDNIGHT RESISTENCE
HOMEM ARANHA
REAL BASQUETE
SONIC

AINDA JOGOS E CONSOLES MASTER SYSTEM, NINTENDO, SUPER FAMICON, ETC.

REMETEMOS PARA TODO O BRASIL PELO SISTEMA DE REEMBOLSO POSTAL (SEDEX A COBRAR), VOCÊ SÓ PAGA QUANDO RETIRAR O CARTUCHO NA AGÊNCIA DO CORREIO

Rua Conselheiro Brotero
589 Cj 42 - CEP 01154
São Paulo - SP - Metro Marechal
FONE: (011) 825-5240

Participe das Superpromoções

VideoGame



e ganhe muitos prêmios!

VÍDEO MAGIC

A maior e melhor assistência técnica do Brasil.

Não seja enganado!!

Faça uma transcodificação legítima do fabricante no seu vídeo game.



MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

SEGA GENESIS

PREÇO PROMOCIONAL DE DEZEMBRO E JANEIRO

Transcodificamos em apenas 1 hora c/ garantia de 1 ano.

VENHA E CONFIRA!!

- Transcodificamos Super-Famicom e Super Nes c/ garanrtia de 1 ano em 2 horas.
- Modificamos Super-Famicom e Super Nes Europeu p/ entrar no canal 3.
- Destravamos Nintendo Americano e Mega-Drive Japonês p/ rodar cartuchos nacionais.
- Vendemos transcoder externo ASTRO-VÍDEO, ideal p/ interligar Vídeo-Game a TV.
- Atendemos todo o Brasil via sedex

Consulte-nos!!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Av. Jacutinga, 316
São Paulo
Fone (011) 240-7104





STREETS OF RAGE



DIFICULDADE 6 | GRÁFICOS 8 | MÚSICA/EFEITOS 9 | CLASSIFICAÇÃO 8

TIPO: Luta



Nova York era uma cidade tranqüila até o dia em que uma poderosa organização de criminosos invadiu suas ruas e dominou o governo e a polícia. Nova York se tornou então o centro do crime e da insegurança. Um grupo de tiras, cansado desta situação, decidiu então "limpar" a cidade. Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding são os líderes desta perigosa aventura. Os três jovens estão dispostos a correr qualquer risco, inclusive o de perder suas vidas, para acabar com a insegurança nas ruas. Você pode escolher com qual dos tiras irá lutar. A diferença entre eles está na rapidez e neste ponto Blaze leva vantagem. Ajude Adam, Axel ou Blaze a salvar Nova York do perigo.

Comandos

Você pode programar as funções do controle de acordo com a sua preferência. Entretanto, se você não entrar na tela de opções, os comandos serão estes:

Botão A - ajuda dos tiras amigos
Botão B - socos e golpes
Botão C - pulos
Botão B e C juntos
trás
Botão C e B - voadora ou joelhada (Axel)
Direcional - movimentos dos personagens

Itens

Maçã - repõe parcialmente o nível de energia
Frango - repõe todo o nível de energia
Garrafa, tacos de baiseball e canos - ajudam nos golpes
Faca - golpes
Gás lacrimogênio - paralisa os inimigos
Dinheiro - aumenta a pontuação
Poção - vidas
Brinquedos - poder

Round 1

A policial Blaze inicia esta aventura andando pelas ruas de Nova York. A corajosa policial tem de lutar contra perigosos bandidos na tentativa de salvar a cidade. Para se defender, muitas vezes Blaze é obrigada a aplicar golpes especiais. Para segurar o inimigo com uma cambalhota, chegue perto dele e aperte o direcional para o lado em que ele estiver. Tome cuidado com seus ataques. Agora é só girar (Botão **C**) e virar (Botão **B**).

Para dar um poderoso chute deitado no chão, como uma "bicicleta", basta segurar o adversário (direcional para o lado em que o inimigo está) e apertar o direcional para o lado contrário, apertando simultaneamente o Botão **B**.

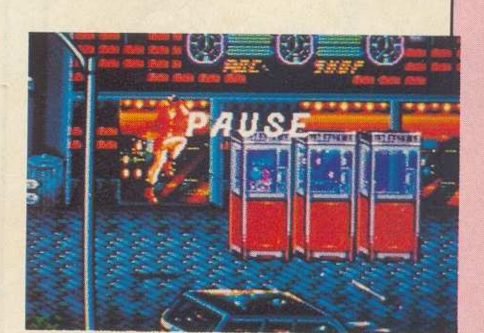
Não esqueça de quebrar as cabines para ganhar alguns itens de auxílio.

O inimigo deste **round** é um enorme punk. Acabe com ele distribuindo voadoras, mas cuidado com seu facão. Para escapar é só ficar no meio da tela e acompanhar os movimentos do inimigo quando ele se mexer.



FOTOS: NORBERTO MARQUES







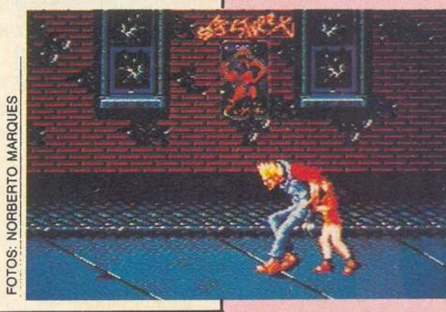












FOTOS: NORBERTO MARQUES

Round 2

Blaze continua andando no subúrbio da "Big Apple". Agora os itens estão escondidos dentro dos latões. Use o gás lacrimogênio nas situações de aperto, quando dois ou mais inimigos atacarem juntos. Tome cuidado com as mulheres com chicotes neste segundo **round**. Para acabar com elas é só dar chutes e voadoras.

Para não perder energia logo com o inimigo da armadura, aperte o Botão **C** e o direcional para cima toda vez que ele tentar jogar Blaze no chão. Todo o cuidado com o malabarista de machados também é pouco. Fique longe para não ser atacado e pegue-o pelas costas.

O inimigo deste **round** é um punk com lâminas nas garras. Para destruí-lo dê socos. Evite as voadoras. Neste momento Blaze deve pedir a ajuda de seus amigos tiras (Botão **A**). Não esqueça de acertar muitos chutes no inimigo.



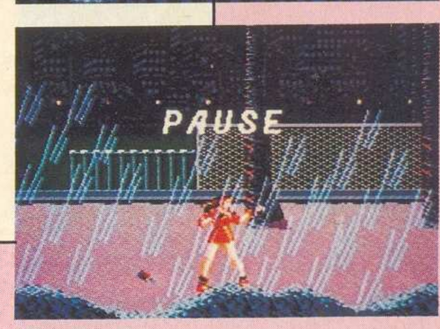




Round 3

Agora na praia, Blaze tem de derrubar as pilhas de pneus para achar itens. Distribua socos, chutes e voadoras para acabar com os adversários. O inimigo da armadura volta a atacar neste **round**.

Pronto, você chegou ao inimigo da fase: um bandido tipo Rambo. Para acabar com ele o mais importante é a rapidez. Encurrale-o no canto da tela e dê voadoras. A ajuda dos amigos tiras também servirá para acalmá-lo.



Round 4

Agora numa ponte, tome cuidado com os bandidos. O ritual de luta é sempre o mesmo, mas a vista da cidade aqui é "chocante"! Tome cuidado com os buracos na ponte, se Blaze cair em um deles perde uma vida inteira. Para se livrar dos adversários, o jeito mais fácil é jogá-los nestes buracos. Os itens estão escondidos nos cones e nas placas de advertência. Peça novamente ajuda aos amigos tiras.

O inimigo do **round** é um gigante que solta fogo pela boca. Não tente jogá-lo porque ele cai em cima de Blaze, esmagando-a. O melhor jeito para destruir o gigante é dar socos e voadoras; mas somente quando ele estiver de costas. Para escapar do fogo, fique no canto da tela. Pronto, você conseguiu! ▸





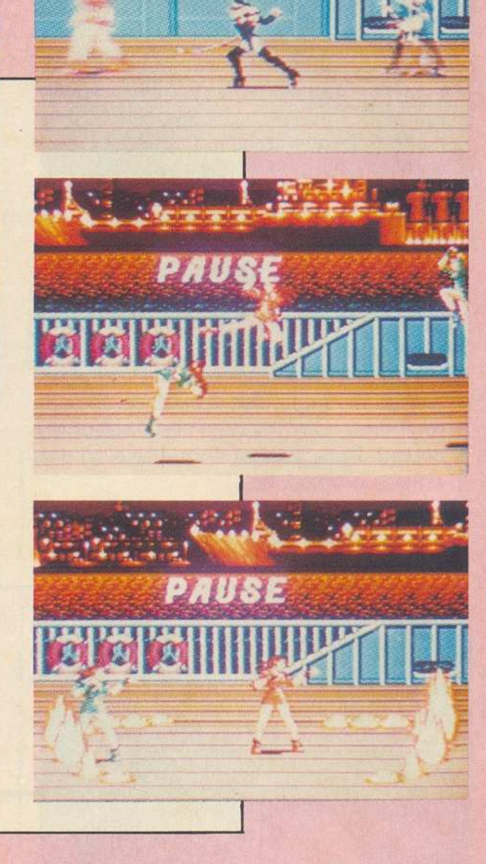


STREETS OF RAGE



FOTOS: NORBERTO MARQUES



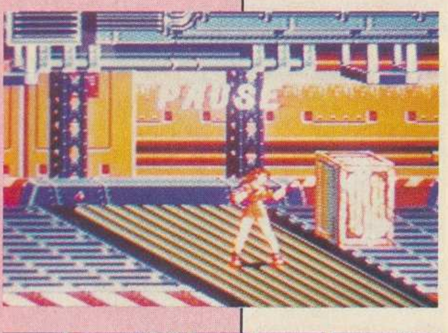


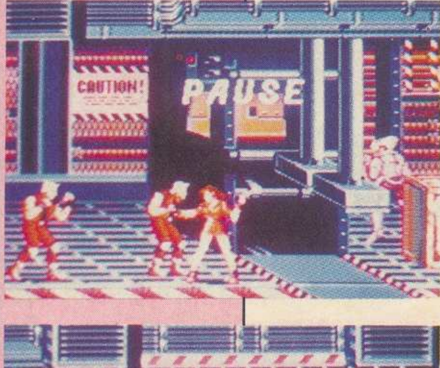
Round 5

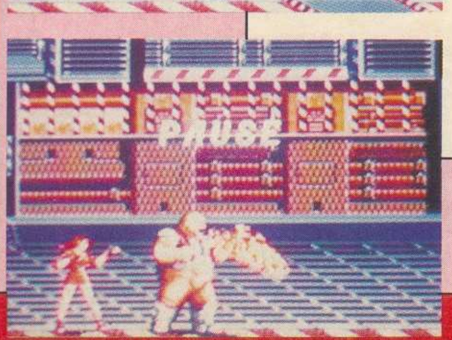
Agora Blaze está dentro de um barco. Cuidado com o bandido que carrega a faca na barriga. Ele tentará acertar a garota. O jeito mais fácil de acabar com ele é dando golpes por trás. Não esqueça de pegar os itens: eles estão agora embaixo das chaminés do navio.

As mulheres com chicotes vestidas de preto são perigosas. Às vezes elas fingem estar mortas, mas levantam e atacam Blaze. Os lutadores de karatê também são inimigos incansáveis, eles precisam ser golpeados várias vezes para serem destruídos. Não tenha pena e distribua socos. O inimigo tipo Rambo do terceiro **round** volta a atacar. A técnica para acabar com ele é a mesma: voadoras à vontade.

Os inimigos desta fase são duas irmãs gêmeas, sósias de Blaze. Destrua-as com voadoras e socos. É preciso muita rapidez para não ser vencido pelas "moças". Vale a pena pedir a ajuda dos amigos tiras para combatê-las. Peça duas vezes se puder.







Round 6

Blaze está agora no cais e os itens estão escondidos dentro das caixas. Cuidado com as esteiras rolantes, que podem atrapalhar durante o combate com os inimigos. Os bandidos, as mulheres de preto e de vermelho e o homem da armadura parecem ser figuras incansáveis que sempre retornam.

Tome cuidado para não ser prensado enquanto estiver lutando. Para escapar da prensa espere ela subir e aproveite então para passar. O inimigo do quarto **round**, o homem que solta fogo pela boca, também volta a atacar. Para vencê-lo use a tática de distribuir socos e voadoras enquanto o gigante estiver de costas.

Os inimigos da fase são dois punks gêmeos com garras de lâminas nas mãos. Chame os amigos tiras para ajudar Blaze novamente. A melhor tática para derrotar os "monstros" é distribuir socos enquanto eles estiverem distraídos. Joelhadas também funcionam bem neste caso. Mas tome cuidado, muitas vezes os dois adversários agem juntos.











Round 7

Blaze está dentro de um elevador de um dos arranha-céus da cidade. A garota terá de continuar enfrentando os bandidos nova-iorquinos. Aqui todo o cuidado é pouco com as voadoras dos inimigos: você pode acabar caindo fora do elevador. Em todos os andares, entram novos adversários. Procure jogá-los para fora. A ajuda da faca também é importante para destruir os inimigos nesta fase.

Fique ligado: conforme o elevador vai subindo, mais inimigos vão entrando. Este **round** não tem inimigo final.

Round 8

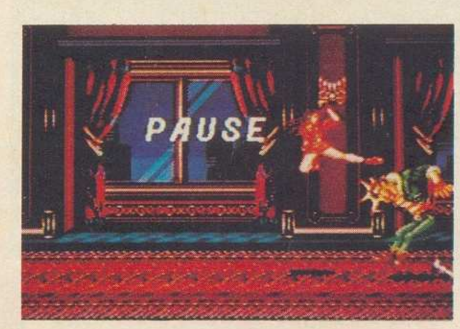
Blaze está agora no escritório do chefe da organização dos bandidos. Mas antes de enfrentá-lo a garota terá de passar novamente por todos os inimigos que você já está cansado de conhecer. Agora os itens estão escondidos embaixo das mesas. Mas tome cuidado, algumas mesas podem vir correndo em cima da "gatinha".

O homem da armadura, o "punk" do bumerangue, o malabarista, o bandido com garras de lâminas e o bandido com jeitão de Rambo, voltam a atacar. Acabe com eles da mesma forma que você fez nos outros **rounds**. As gêmeas sósias de Blaze são as que dão mais trabalho para serem destruídas. Para vencê-las é preciso acertar muitos chutes e socos e também ter muita paciência.

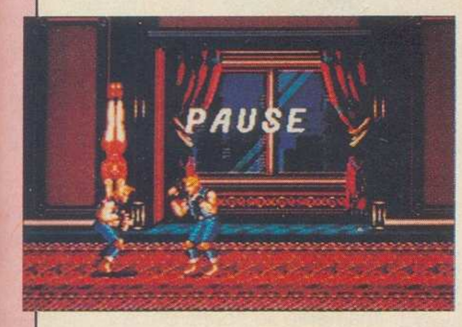
O inimigo final do game e chefe da gangue de bandidos está sentado em seu trono. Primeiro você precisa acabar com os seus seguranças com chutes e socos. Agora você conseguiu realmente irritá-lo. O chefe da gangue levanta disparando tiros de metralhadora. Acerte sua barriga com chutes e fuja de suas rajadas. Dê voadoras enquanto o inimigo estiver atirando. Escape das coronhadas de sua metralhadora e distribua voadoras também. Pronto, você conseguiu ajudar a bela Blaze! Agora Nova York está a salvo e seus moradores em segurança.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

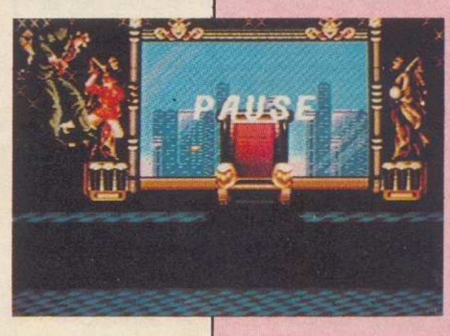














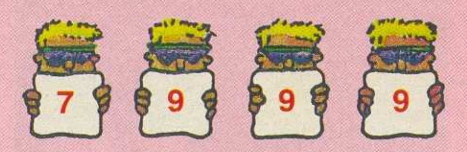






FOTOS: MARIO FITTIPALDI

QUACKSHOT



TIPO: Aventura

Margarida está fazendo aniversário e Donald, como todo apaixonado, quer dar a ela um lindo presente. Um dia, enquanto Tio Patinhas está dormindo, ele descobre em sua biblioteca um antigo livro sobre o tesouro do rei Garuzia. Donald acredita que o tesouro do rei possa esconder um lindo presente para Margarida e viaja de Patópolis até uma ilha deserta, passando pelo México, Egito, Pólo Sul, Transylvânia, Índia e até por um navio Viking, para encontrá-lo. Durante toda a viagem, Donald conta com a ajuda de seus três sobrinhos. E com a sua, que será fundamental para o seu sucesso. Conheça agora as principais dicas desse sensacional cartucho, que a Tec Toy logo logo vai estar lançando no Brasil.

Comandos

Os comandos podem ser programados à vontade do jogador. Para isso, basta entrar em **options** e reprogramar o controle. Os comandos apresentados abaixo são os comandos que o jogador utiliza se não alterar a programação do controle.

Direcional - movimentos de Donald na tela
Botão B - tiros
Botão C - pulos
Direcional para os lados e Botão A - Donald corre
Direcional para cima e Botão B - tiros para o alto (desentupidor verde)
Direcional para baixo e Botão C - Donald rasteja

Itens

Sorvete - aumenta uma bola do medidor de vidas
Frango - completa o medidor de vidas
Dinheiro - aumento dos pontos
Pimenta - diminui um mini-Donald no marcador da tela. Quando todos eles sumirem, o pato fica invencível por alguns instantes (Quack Attack)

Armas

Desentupidor amarelo - Donald atira com seu revólver para paralisar os inimigos
Desentupidor vermelho - escalar obstáculos altos
Desentupidor verde - pegar carona com pássaros
Atirador de Pipoca - atira milhos
Atirador de Chiclete - tiro usado para quebrar obstáculos



México

O primeiro país onde Donald deve procurar as pistas do mapa do rei Garuzia é o México. Ele conta com uma arma esquisita: um revólver que dispara tiros de... desentupidores de pia! Isso mesmo. Eles podem paralisar os inimigos, e o pato ranzinza não é atingido pelos inimigos que ele acertar. No local da foto fique esperto para apanhar os itens que estão em cima da pedra.

Cuidado também com as plataformas minadas; elas explodem. Agora Donald chega às ruínas. Mas ele precisa de uma chave especial para poder entrar: a "Hero Key", que está em poder de um grupo de exploradores que voltou a Patópolis. Toda vez que Donald estiver próximo da bandeirinha ele pode chamar o avião, pilotado por seus sobrinhos, que o leva de volta ao mapa.



Duckburg (Patópolis)

Donald segue de avião até Patópolis, para procurar a chave. Aqui vai uma dica: toda vez que Donald pegar uma pimenta no alto da janela, o seu marcador de temperatura (Temper) faz sumir um mini-Donald no placar. Quando Donald conseguir completar os cinco bonecos, ficará invencível por alguns instantes. É o Quack Attack. Aproveite o quanto puder.

Donald enfim consegue encontrar o chefe dos exploradores. Ele está com a "Hero Key" e a entrega ao nosso amigo. Chame o avião para retornar ao México.



México

De volta ao México e com a chave nas mãos, Donald agora pode entrar nas ruínas. Selecione a chave e aperte o Botão **A** duas vezes. A porta automaticamente se abrirá. Suba a primeira escada. Quando Donald encontrar a roda de fogo, espere até que haja uma pausa para passar. Para conseguir sair, primeiro você deve entrar dentro da roda. Cuidado com o bloco de pedra na hora de pegar o frango. O melhor é paralisá-lo com um tiro e aproveitar para usá-lo como escada. Cuidado com o fogo atirado pelos soldados astecas.

Na hora de descer as escadas, mais





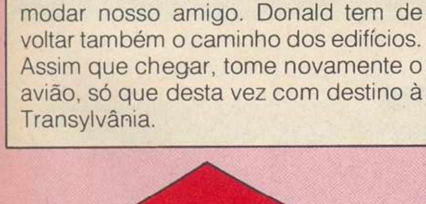
uma roda de fogo. Vá com cuidado para não sair queimado! Espere as pedras subirem para poder escorregar. Donald encontra agora o amigo Pateta, que dá de presente o desentupidor vermelho. Com esse desentupidor, Donald pode subir paredes. Mas não pense que será fácil sair das ruínas. Antes, você terá de voltar todo o caminho feito para chegar até o Pateta. Assim que conseguir chegar ao início da fase, pegue o avião e volte para Duckburg.



FOTOS: MARIO FITTIPALDI







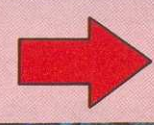
Duckburg

Donald volta a Patópolis porque agora, com o desentupidor vermelho, ele pode escalar paredes e subir até a parte alta da cidade. O melhor é andar sempre pelo alto, para evitar os inimigos. Donald chega finalmente até os fios elétricos. Do outro lado, o Professor Pardal está esperando nosso herói para entregar-lhe o atirador de chicletes. Para passar pelos fios, segure na roldana e mude para uma outra, toda vez que você ver uma descarga elétrica no fio. A volta é mais simples: não há mais descargas elétricas para incomodar nosso amigo. Donald tem de voltar também o caminho dos edifícios. Assim que chegar, tome novamente o avião, só que desta vez com destino à Transylvânia.

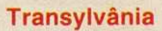












Transylvânia

Donald acaba de chegar à terra de Drácula e aqui todo o cuidado é pouco com os morcegos e os tiros do famigerado João Bafo de Onça. Dentro do castelo de Drácula, os fantasmas avisam que você só pode destruir as paredes se estiver munido do atirador de chicletes entregues por Pardal. Não adianta atirar nos fantasmas porque eles são invencíveis. Desmonte o bloco de barris, usando o atirador de chicletes, para encontrar dinheiro e tome cuidado com os blocos de pedras. Donald entra na água. Pegue os itens no local da foto. Para não errar o caminho na água vá sempre por cima e pelo lado direito. Escale a última parede para encontrar a saída. Pronto, você voltou ao castelo. Perto do quadro, use o atirador de chicletes para destruir as pedras. Mas sobrará uma, que você deve usar para subir até o alto de carona. Escale a parede para chegar até a porta, que leva até mais uma etapa do castelo.

Cuidado agora para escalar as paredes. Elas vão se fechando e podem acabar esmagando Donald. Escalando o segundo grupo de pedras, nosso amigo chega até a porta da sala de Drácula.

Donald finalmente encontra o inimigo. Toda vez que Drácula abrir suas asas, quatro pequenos morcegos tentarão atacar Donald. Acerte primeiro os pequenos inimigos. Depois fique embaixo de Drácula acertando tiros. Acerte cinco vezes para derrotar de vez o inimigo. Donald consegue pegar o verdadeiro mapa do tesouro. Entre na porta. O avião aparecerá novamente e mais quatro fases surgirão: Maharajah, Egito, Pólo Sul e Navio Viking.



Maharajah

Agora na Índia tome cuidado com as notas musicais atiradas pelo encantador de serpentes. Pule as notas para não ser atingido e fique esperto com o bote das cobras. Donald consegue entrar no Palácio Maharajah e encontrar a princesa. Ela promete entregar a Donald a sua raríssima pedra, caso ele

QUACKSHOT



FOTOS: MARIO FITTIPALDI

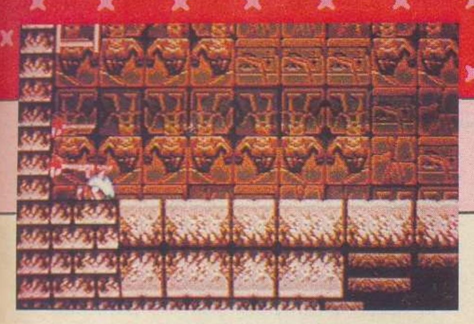
consiga derrotar o tigre que está nos jardins do palácio.

Entre na terceira porta e siga o mapa para poder encontrar a saída certa do palácio, que levará ao tigre. Chegue perto do bicho para poder acertá-lo. Mas cuidado porque o enorme animal também dá o bote e atira fogo pela boca. Toda vez que você conseguir acertá-lo, ele ficará paralisado por alguns instantes. Pule para não ser atingido. Assim que você acabar com o tigre aparece uma porta. Abra, e entre. Você reencontrará a princesa. Ela cumpre sua promessa e entrega a Donald sua raríssima pedra.

Egito

O objetivo de Donald no Egito é chegar até às pirâmides. Cuidado com os beduínos e com a areia movediça, que tenta sugar o herói. Chegando na pirâmide, Donald deve usar a pedra preciosa que a princesa de Maharajah lhe deu para conseguir abrir a porta.

Dentro da pirâmide, cuidado com os blocos móveis. Eles tentam prensar Donald contra a parede. Segredo: no local da foto em vez de seguir andando em frente, escale a parede. Assim Donald consegue cortar caminho. No alto, o herói encontra vários itens. Continue subindo e vá para a direita. Passe correndo pelas pontes que estão em ci-

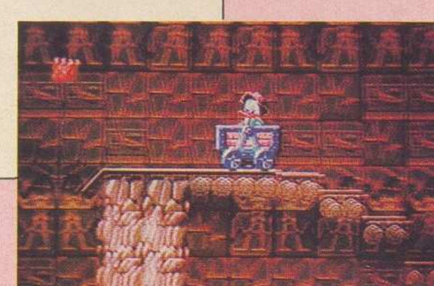




ma do fogo. Aperte o Botão **A** e corra o máximo que puder, porque pedaços da ponte vão desmoronar. Cuidado também com o fogo que vem do alto da tela.

Agora no túnel, o fogo vai correr atrás de Donald. Continue apertando o Botão **A** para andar mais rápido e conseguir escapar. Assim que sair do fogo, as paredes tentarão prensar o pequeno herói. Passe correndo abaixado para não ser pego. Donald consegue agora o Cetro de Rá, o deus do sol. Desça a escada à direita. Donald entra numa mina e vai conseguindo "rios" de dinheiro. O herói sai da pirâmide e agora deve pegar o avião para chegar ao Pólo Sul.



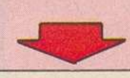




Pólo Sul

Donald desembarca agora no gelado Pólo Sul. Fique ligado nos pingüins e em João Bafo de Onça. Paralise-os com tiros de desentupidor. Donald encontra a chave do Navio Viking. Mas um probleminha: ela está congelada. Para conseguir quebrar o gelo, Donald deve usar o Cetro de Rá, que conseguiu no Egito. Pronto! A chave já está em suas mãos. Volte para o mapa e pegue o avião com destino ao **Viking Ship** (Navio Viking).





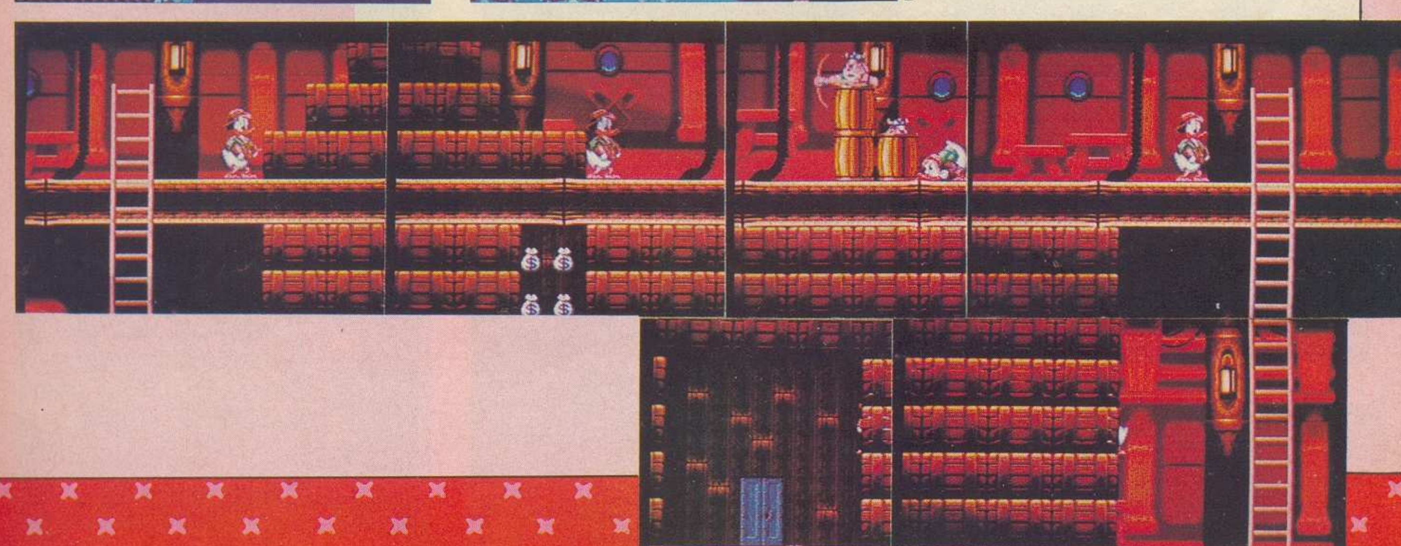


Viking Ship

Os Vikings escondidos atrás dos barris vão dar trabalho a Donald. Para acabar com eles, espere até que subam nos barris para atirar. Cuidado com João Bafo de Onça. O inimigo agora ataca com bombas. Cuidado também na hora de passar pelos pedaços de madeira que desabam. Escale o mastro do navio, suba nas gáveas e vá pegando dinheiro. Desça a escada no canto esquerdo da tela. Donald encontra agora o chefe dos Vikings, que pede ao pequeno herói que expulse os fantasmas do seu navio. Donald usa a



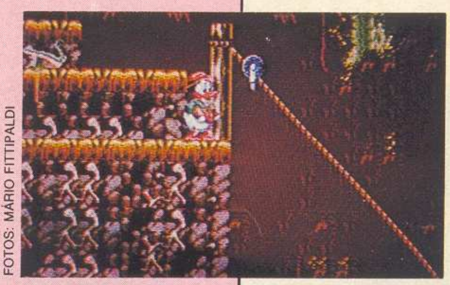
FOTOS: MARIO FITTIPALDI



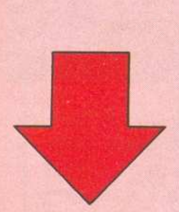
QUACKSHOT

chave conquistada no gelo para abrir o alçapão. Lá dentro, desça a segunda escada (veja no mapinha) e passe por trás da parede. Donald encontra então uma porta aberta, onde está escondido o inimigo: um fantasma Viking, que se desmonta e remonta. Atire na altura da sua cabeça, quando ele estiver abaixado. Toda vez que você conseguir acertá-lo, passe e fique atrás dele. Quando o monstro se desmonta ele não ataca. Donald finalmente consegue acabar com os fantasmas do navio. Como recompensa ele ganha o desentupidor verde. Voe para o Pólo Sul novamente.





FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

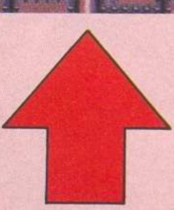




Hide Out

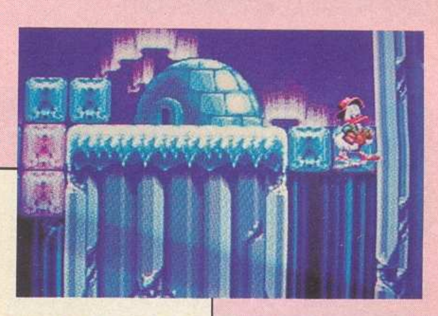
No esconderijo de João Bafo de Onça, Donald deve usar novamente os poderes do desentupidor verde para passar pelo abismo. Fique esperto com os outros pássaros, que jogam embrulhos no herói, e também com as piranhas. Corra para passar pela ponte em cima do rio, porque ela vai desabando. Cuidado também com as cobras, que podem ser facilmente vencidas com tiros. Pegue então a roldana e desça. Entre no carrinho da mina e pule quando aparecerem os buracos. Donald tem que andar agora através de engrenagens mecânicas móveis que estão suspensas no ar. Fique ligado porque elas

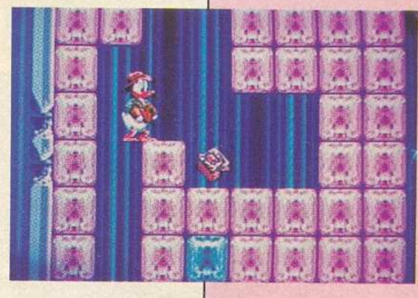




Pólo Sul

Donald voltou ao Pólo Sul, porque agora com o desentupidor verde ele consegue atravessar o penhasco. Para isso, basta atirar com a nova arma num dos pássaros e aproveitar a carona "alada". Você pode controlar a altura do vôo, para desviar dos papagaios que investem na direção do herói (fique tranqüilo, não é o Zé Carioca). Cuidado com a baleia orca na hora de pular pelos cubos de gelo. Entre nos buracos para pegar itens. Os dois blocos que estão no canto direito da tela são miragem (na verdade não existem). Pisando neles, Donald cai num buraco. João Bafo de Onça e as lontras já estão esperando o herói. Use o atirador de chicletes para quebrar os blocos de gelo e entre embaixo dos blocos rosa. No meio deles está escondido o diário Viking. Suba e pegue o caminho da esquerda. Mas uma surpresa: João Bafo de Onça raptou os sobrinhos de Donald. Para ter Huguinho, Zezinho e Luizinho de volta, o inimigo exige em troca o diário Viking e o tesouro. Donald conçorda e recupera os sobrinhos. O avião agora irá buscá-los e automaticamente levá-los até **Hide Out**, para recapturar os objetos perdidos.









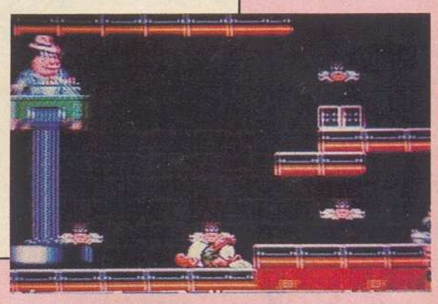
se unem e abrem em poucos instantes.

O herói finalmente chega até a fortaleza de João Bafo de Onça. Aqui, as tartarugas boxeadoras vão dar trabalho ao herói. Atire nos dois últimos inimigos para conseguir pegar o frango. Donald encontra então João Bafo de Onça, que está em cima de uma engenhoca bastante esquisita. Suba na plataforma no canto direito da tela para acertá-lo. Atire também no inimigo que está no chão. Use o atirador de pipocas para destruí-lo de uma vez. Cuidado porque a engenhoca de Bafo começa a baixar um pistão hidráulico. Atire embaixo dele. Selecione o diário Viking e aperte o Botão **A** duas vezes. O diário revela que o mapa precisa ser mergulhado na água. Quando isto for feito, a localização real do tesouro aparecerá.









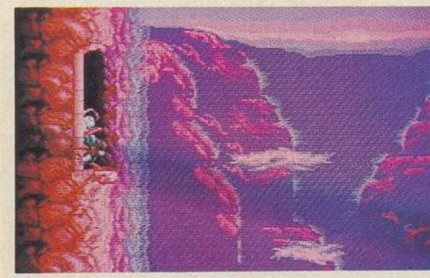
The Island

Esta é a última etapa que Donald tem de atravessar para finalmente encontrar o tesouro do rei Garuzia. Muito cuidado com as cobras e blocos saltitantes, na hora de subir o morro. Atravesse o abismo pulando sobre as folhas. Desça com a segunda folha para apanhar itens. Seja rápido porque as folhas caem se o pato ficar "marcando" em cima delas muito tempo. No labirinto, entre sempre nas entradas à direita. Cuidado para não cair e perder vidas.

Donald encontra as ruínas da ilha. Agora fique esperto com as lanças, que saem do chão. O melhor é passar por elas andando rápido. Preste atenção para pegar a roldana e conseguir atravessar os espinhos. Novamente vão surgir rodas de fogo. Ma você já sabe como driblar este problema. É só esperar a pausa para passar. Donald chega então ao lado de fora das ruínas. Pequenas rochas aparecerão, mas somente depois que Donald pular. Fique atento.

O último inimigo é um pato guerrilheiro medieval. Cuidado com sua espada. Toda vez que ele a atira, blocos de pedras caem do alto da tela. Para acabar com o guerrilheiro suba na parede no canto da tela e espere ele jogar a espada e os blocos caírem. Só então desça e atire nele. Mude de lado e repita a ação novamente. A batalha é árdua, mas finalmente Donald consegue acabar com o inimigo. As portas de onde o guerrilheiro estava se abrem e Donald encontra o tesouro. Mas uma surpresa: quando o baú se abre, só há uma estátua de pedra. Donald fica desolado, mas seus sobrinhos desastrados deixam a estátua cair. Um lindíssimo colar surge de dentro da estátua e Donald finalmente encontra o presente de sua namorada!









FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI









Gráficos quase reais, som incrível e até atores de verdade. Confira as novidades que logo estarão no seu videogame.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



Cisco Heat: perseguição policial.

FLIPERAMAS



Adriano: hábil nos hologramas de Time Traveller.

As Lutas são quase reais. Efeitos de voz, som e efeitos especiais sofisticados e até mesmo fotos digitalizadas para compor a imagem na tela. Dirigir um carro esporte em alta velocidade e sentir o corpo inclinando nas curvas também é possível, e o melhor: não há nenhum risco nisso. É possível ainda perseguir caças supersônicos sobre o deserto ou entre vales apertados, com efeitos tridimensionais incríveis. Todas essas emoções fazem parte dos jogos **arcade** (diz-se ''arqueide''), ou jogos de fliperama, como são mais conhecidos por aqui. Normalmente instalados em shoppings centers ou parques de diversões, esses jogos encontram cada vez mais adeptos, de todas as idades.

Mas o melhor de tudo isso é que toda essa sofisticação de sons, imagens e efeitos acabam ''pintando'' no seu videogame caseiro. Os exemplos são muitos: Tartarugas Ninja, os irmãos Billy e Jimmy, de Double Dragon, a McLaren de Senna (que virou equipe Madonna em Super Monaco GP) e até os caças de After Burner chegaram através de máquinas **arcade** e acabaram invadindo as telas dos videogames,



Werner: emoção ao volante de Rad Mobile, um simulador incrível.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

dado por Homer, Marge e Lisa — cada um deles controlado por um jogador. As peripécias de Bart com seu **skate** na tela deste **arcade** simplesmente deixam fascinados os irmãos Rodrigo e Gustavo Brito, que têm um videogame Atari em casa, mas sonham com um Mega Drive. Rodrigo, o mais velho (ele tem 12 anos) é quem sonha: "Enquanto não chega o meu Mega, jogo por aqui mesmo. As telas são muito bonitas, e parecidas com as do Mega."

Os trejeitos e passos de dança de Michael Jackson, que apareceram primeiro em máquinas **arcade**, é hoje grande sucesso nos videogames Mega Drive e Master System. Mas continua atraindo novos adeptos dos **arcades**. Foi o que aconteceu com a estudante de 17 anos Kátia Regina Lopes Pires, que não resistiu ao "charme" de Michael na tela e resolveu dar uma jogadinha só para ver como era. "Fiquei fascinada, não sabia que era tão legal. Vou voltar e jogar mais vezes", promete.

Para quem gosta de jogos de luta corporal, Pit Fighter é o **arcade** mais concorrido. A razão é simples: o grande realismo visual. O game é inteiramente produzido a partir de imagens reais digitalizadas, e a movimentação dos lutadores, que podem dar grande variedade de golpes, é quase perfeita. Pit Fighter acaba de chegar, nos Estados Unidos, para o videogame Genesis (o nosso Mega Drive). O sucesso também inclui os games After Burner e After Burner II, bastante popularizados nos videogames Nintendo, Master System, Mega Drive e até em versão para computadores tipo IBM-PC. Na versão **arcade**, esses jogos possuem, além da alta resolução, cabines articuladas, que giram e inclinam conforme os comandos do "piloto" no manche. Nesse sentido, Galaxy Force é mais sofisticado ainda. O game que virou sucesso no Master System possui, na versão de fliperama, uma cabine apoiada sobre um eixo central que pode realizar movimentos de até 360 graus — uma circunferência completa. Demais, não?

sem preconceito de bits ou sistemas. A razão é simples: esses games são desenvolvidos e produzidos pelas mesmas empresas que produzem os games caseiros, assim como Sega, Konami, Taito e outras que você certamente já conhece da telinha.

Claro, os fliperamas sempre existiram, mas a nova onda de máquinas sofisticadas começou no Brasil com o **arcade** Super Monaco GP, produzido pela empresa japonesa Sega, que possui grande realismo graças a imagens digitalizadas e cabine totalmente articulada — capaz de reproduzir as reações do carro. As primeiras chegaram a São Paulo (SP) cerca de dois anos atrás, trazidas pela empresa Playland. A unidade Instalada no Shopping Center Eldorado era bastante concorrida, e não raro podia-se encontrar o piloto Rubens Barrichelo comandando (e bem) a potente McLaren. Virou moda.

Hoje, Super Monaco GP continua com muitos adeptos, principalmente por já contar com versões para os videogames Mega Drive, Game Gear e Master System, da Tec Toy. João Fernando de Freitas Leme e Vitor Gabriel Pinto Guedes, ambos estudantes de 20 anos, não dispensam uma voltinha no carro do **arcade**. Eles têm em casa um videogame Mega Drive e adoram esse fantástico game de corrida. "Mas aqui a emoção é maior", garante João Fernando. "A cabine articulada é bem mais legal, parece um carro de verdade", completa.

Sucesso

Depois da moda de Super Monaco GP, os **arcades** se transformaram em grande sucesso, e logo invadiram os principais shoppings e centros de lazer no país. A grande sensação eram — e continuam sendo — os jogos com resolução gráfica sofisticada como Teenage Mutant Ninja Turtles, que pode ser jogado por quatro jogadores e acabou virando um sensacional game para o sistema Nintendo, com a mesma história, inimigos e gráficos quase idênticos.

Também a controvertida família Simpson ataca nos **arcades** produzidos pela japonesa Konami: Bart deve "limpar" Springfield de maus elementos, e pode ser aju-

Novidades

A sofisticação não pára por aí. Muitas novidades já chegaram, e prometem trazer aos fliperamas cada vez mais novos adeptos, de todas as idades. Para quem gosta de jogos de corrida ou simuladores, a grande sensação do momento é o **arcade** Rad Mobile, da Sega. Processado em 32 bits, o game reproduz na tela um belo efeito tridimensional — o que aumenta em muito a sensação de realidade — e a articulação da cabine chega a ser fantástica. Os movimentos de reação são tão perfeitos que é possível tentar controlar uma derrapagem e sentir instantaneamente as reações, como se estivesse dirigindo um carro de verdade. Rad Mobile si- ▶

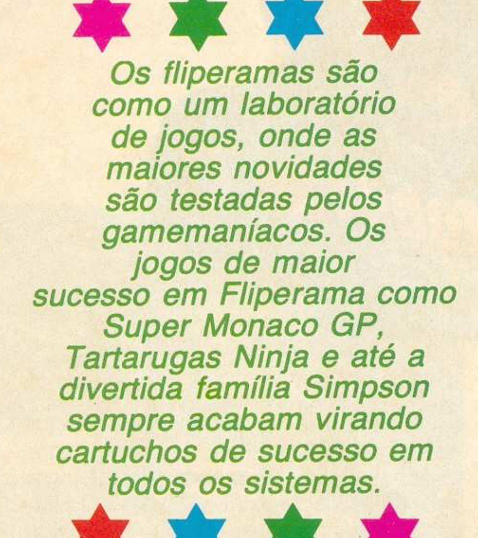
Super Monaco GP, abaixo, foi um dos primeiros. À direita, a engraçada família Simpson.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

mula um rallye de velocidade em 20 fases, num percurso que atravessa os Estados Unidos de costa a costa, partindo de Los Angeles e chegando em Nova York.

Como em todo bom game, para se jogar bem Rad Mobile é necesário, além da habilidade, conhecer algumas dicas. Há "atalhos" para pular fases e se chegar mais "facilmente" ao final — não sem antes gastar algumas fichas. Mas a emoção vale o dinheiro gasto. Pelo menos é o que garante o estudante de engenharia Werner Kurpjuweit, que adora games de corrida e joga pelo menos duas vezes por semana em **arcade**. "Gosto mesmo de jogar Rad Mobile, porque a sensação é a de estar em um carro de verdade." Depois de passar por muitos perigos e finalmente chegar a Nova York, o final do game, Werner mal conseguia escrever seu complicado nome para o repórter. Suas mãos tremiam.





Michael Jackson, à esquerda, e Tartarugas: sucesso também em casa.

Mas a grande novidade fica mesmo por conta da tecnologia **laser**. O **arcade** Time Traveller, da Sega, chega até a assustar os mais desavisados. O motivo é bastante simples: não há tela. Todas as imagens do game foram gravadas a partir da representação de atores reais pelo processo de holografia (que é uma espécie de fotografia tridimensional). E, através de uma projeção a partir de um disco óptico, os personagens simplesmente se movimentam sobre uma superfície plana, como se realmente estivessem ali. É fantástico, dá até vontade de pegar. Pelo menos esta é a reação de muitas pessoas que param para assistir as telas de demosntração do game.

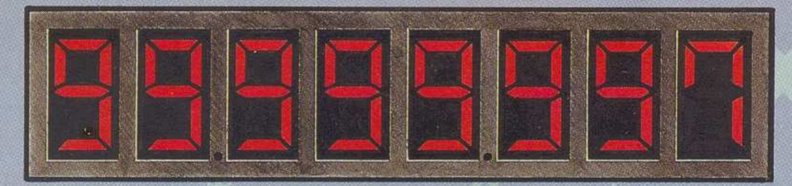
Em Time Traveller você é o delegado Gram, e deve viajar pelo tempo para salvar a princesa Kyi-La, aprisionada pelo demônio Vulcar. Senhor do tempo, Vulcar conta com poderosos aliados em todas as dimensões de tempo, da pré-história ao futuro. Mas, enredo à parte, o que realmente impressiona são mesmo as imagens. Afinal, o game "rola" como se estivesse acontecendo ao vivo, na sua frente. E foi exatamente isso o que mais impressionou Adriano Finozzi Molero, um dos poucos que conhece este game. "Às vezes fico até meio apreensivo, pois há uma cena em que, errando, você toma um tiro na perna e, logo após cair, leva outro tiro no peito. Chega a assustar. Mas passa, afinal, não dói nada", afirma aliviado.

Apesar do grande realismo de imagens, Adriano diz que o jogo "não é lá essas coisas, é só decorar os movimentos em cada época para passar. Ainda é muito simples. Apesar disso, gostei da novidade." Outro fanático pelo Time Traveller é Marcelo Rosa de Araújo. Ele trabalha no shopping West Plaza, em São Paulo (SP), um dos locais onde este **arcade** está funcionando. "Só jogo as novidades. Fiquei fascinado com Time Traveller, e às vezes chego a jogar três vezes por dia. Estou quase se acabando", completa, ansioso.

Apesar de parecer quase impossível, jogos como Rad Mobile e Time Traveller não estão muito longe da casa dos gamemaníacos. Afinal, continua valendo a regra de que os fliperamas funcionam como uma espécie de laboratório dos games: Se "pegar", vira cartucho. A tecnologia **laser** já chegou aos consoles caseiros, através do CD-ROM (o leitor de jogos em **compact disc**), e já existem jogos com atores e cenários de verdade gravados em CD. E a produção de games com imagens holográficas pode — por que não? — ser o próximo passo. Mas, enquanto isso não acontece, não se preocupe. Uma chegadinha a um fliperama pode antecipar o futuro. E abreviar a espera. ●

Mário Fittipaldi, com a colaboração de Toni Ricardo Cavalheiro.

GALERIA DOS FERAS



R E C O R D S

Confira aqui os recordes de alguns jogos Nintendo, Master System e Mega Drive. Se o seu resultado for melhor, não deixe de mandar uma foto da tela que comprove a pontuação obtida. Se o jogo não tiver pontuação, vale a foto do final. Continuam valendo os recordes de Mega Drive. Não esqueça de escrever o nome do jogo, o sistema e o placar, e seu nome poderá ser incluído na relação. Também valem jogos que não constam desta lista.

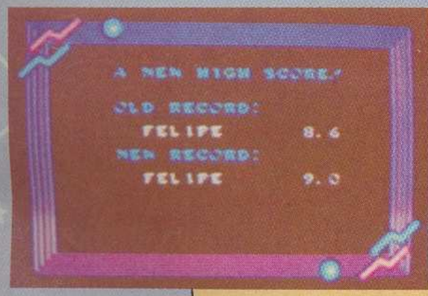
NINTENDO

NOME	JOGADOR	RECORDE
ADVENTURE ISLAND	Celeste S. Guimarães	190.360
CASTLEVANIA	Juliano Seizo Uchi	999.990
THE SIMPSONS: BART VS.THE SPACE MUTANTS	Omar Cantidiano C. Lopes	1.036.380
GIRUS	Eduardo Fonseca	9.999.990
GODZILA	Eduardo Fonseca	21.031.720
KARATE KID	Ricardo S. Gonçalves Jr.	9.999.900
WOLVERINE	Toni Ricardo Cavalheiro	54.150
YO! NOID	Leandro Stoppo	9.999.990



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Jader Luís Da Cas
2.719.700

Fonte: VIDEOGAME, dezembro de 1991.



JOGOS DE VERÃO
Felipe Arias Prieto
9.0

MASTER SYSTEM

NOME	JOGADOR	RECORDE
AFTER BURNER	Gustavo Sayão	16.662.900
ALEX KIDD IN THE SHINOBI WORLD	Dionísio Cason	999.900
ALTERED BEAST	José Eduardo L. Vargas	834.900
E-SWAT	Luís Augusto F. Veiga	347.100
GHOULS'N'GHOSTS	Ricardo Serra de Souza	612.000
KENSEIDEN	Roberto Franco Pinto	4.518.300
RAMBO III	Julio Cesar Claudio	97.850
RASTAN	Gustavo Sayão	271.500
SHAPES AND COLUMNS	Cristiane Sayuri Siguenaga	467.850
SHINOBI	Ronaldo José Mazzini	99.900
VIGILANTE	Marcio S. Bittencourt	99.900

ZILLION II
Marcio S. Bittencourt 9.999.990
Paulo da Silva Pereira 9.999.990

Fonte: Tec Toy e VIDEOGAME, dezembro de 1991.



Elizandra Bolonha
1.011.600

MEGA DRIVE

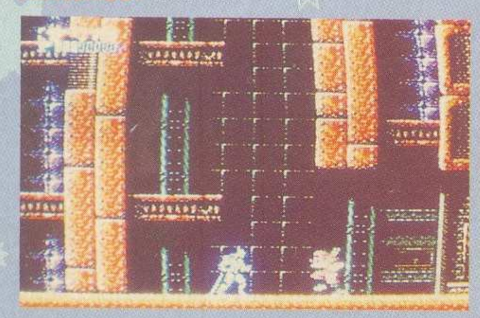
NOME	JOGADOR	RECORDE
GHOSTBUSTERS	Éder Kobashi Kumayama	10.651.000

GALERIA DOS FERAS

A promoção Yo! Noid (Nintendo), Rastan (Master System) e Sonic The Hedgehog (Mega Drive) chegou ao final no dia 31 de dezembro e os nomes de quem levou as camisetas **VIDEOGAME**, com as respectivas fotos, você poderá conferir na edição 11 de **VIDEOGAME**.

A partir de agora, os **Jogos do Mês** são:

Nintendo: Batman





Master System: E-SWAT



Mega Drive: Strider

Não deixe de mandar sua pontuação. As maiores em cada sistema ganharão uma camiseta **VIDEOGAME**. Valem todas as fotos da tela que comprovem a pontuação e que chegarem à redação até 31 de janeiro de 1992. Em caso de empate, a decisão será por sorteio.

OS MAIORES SUCESSOS EM GAMES

NINTENDO		MASTER SYSTEM
Battletoads	1	Indiana Jones e a Última Cruzada
Captain Planet	2	Mickey Mouse: Castle of Illusion
The Simpsons: Bart vs. Space Mutants	3	Danan
Wolverine	4	Rastan
A Pequena Sereia	5	Forgotten Worlds
Rollergames	6	Shinobi
Totally Rad	7	Alex Kidd in High Tech World
Jordan vs. Bird - One on One	8	Golden Axe
Yo! Noid	9	Golvellius
Super Cars	10	Alex Kidd in Miracle World



DIRETORES
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO:
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator-Chefe: Roberto Araújo
Editor: Mário Fittipaldi
Colaboradores: Toni Ricardo Cavalheiro (dicas e estratégias), Sílvia Szarf, Léo Varella, Jô Elias, Thiago Lopes Melo, Luís Carlos Mazzaferro Jr., Paulo Vinícius Pinho Roque, Ronaldo Andrade dos Santos, Alexandre Barros da Silva. Fotos: Studio Norberto Marques.
Revisão: Rosana Mauro e Marina Macri
Arquivo: José dos Santos Silva
Projeto Gráfico: Herbert Frederico

EDIÇÃO DE ARTE
Paulo Affonso Soares (Supervisor), Herbert Frederico (Editor de Arte), Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação), Carlos Alberto Farias, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final), Antonio Mendonça (Produção Gráfica), Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária), José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Cássia P. Celestino (Composição).

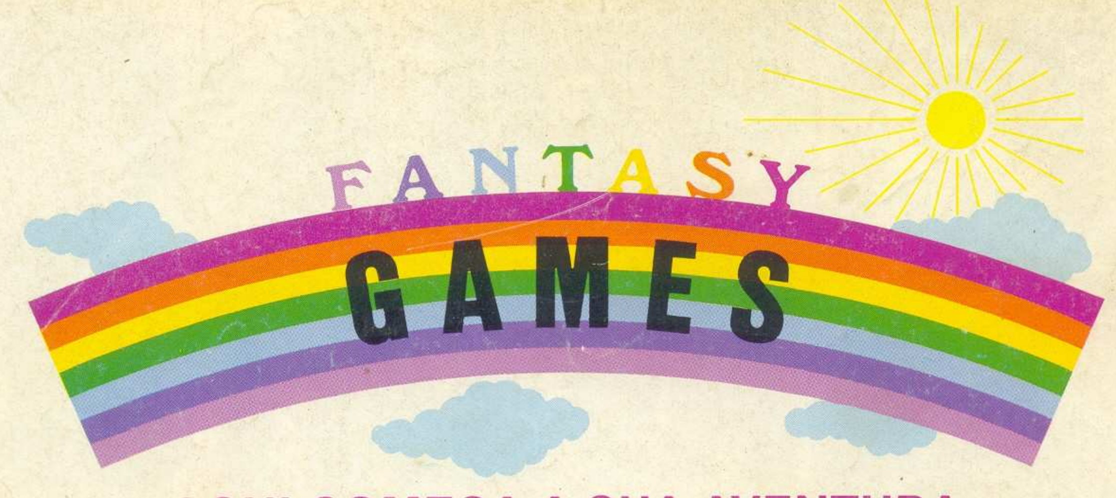
DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente SP: Marcos Barros
Representantes SP: Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Marília Guiti Hindi, Lícia Gláucia Pacheco.
Representante outros Estados: Vera Lúcia de Miranda.
Coordenadora: Mari Setsuko Tayra
Arte: Ana Cláudia de Almeida Delfini, Alexandre Ono, Mariá Amélia M. Gomes, (Criação),
Laércio da Silva (Trafégo).
RIO DE JANEIRO - Filial - Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959
ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS: Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
VIDEOGAME é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem - Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios.

Impresso na Cia. Lithográfica Ipiranga - Rua do Cadete, 209 - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: JR Comunicações, Margraf e Marprint. Composição: Grafibrás.

ANER



A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.
mônica
NO CASTELO DO DRAGÃO
SEGA
TECTOY
MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES
LIFE
GOLD
Master System®
"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM.
A coisa tá feia pro lado do Capitão Feio.
A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aplender que enflentar a Mônica não é blincadeila.
TEC TOY
© Mauricio



AQUI COMEÇA A SUA AVENTURA

NÃO CONSULTE NOSSOS PREÇOS

CONSULTE OS PREÇOS DOS OUTROS ANUNCIANTES E DEPOIS LIGUE-NOS;

COBRIMOS QUALQUER OFERTA



A SUA MELHOR OPÇÃO

COMPRA - VENDA - TROCA

A única distribuidora que lhe oferece também a oportunidade de adquirir cartuchos e aparelhos usados, **com garantia**; com preços que podem chegar até 70% do valor de mercado.

- TRABALHAMOS COM TODOS EQUIPAMENTOS VOLTADOS PARA A ÁREA DE VÍDEO GAME.
- ASSESSORIA COMPLETA PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA.
- FRANCHISING FANTASY - ABRA UMA FANTASY GAMES NA SUA CIDADE, CONSULTE-NOS!
- REMETEMOS P/ TODO O BRASIL.

Aceitamos

CREDICARD NACIONAL DINNERS SOLLO
AMERICAN EXPRESS BRADESCO OUROCARD

FANTASY GAMES

ESCRITÓRIO E VENDAS: Av. Aclimação, 624 - São Paulo - S.P. - Fone: (011) 270-9260 - Cep: 01531.

LOJA 1: Av. das Cerejeiras, 970 - Vila Maria - Fone: (011) 201-8818 - São Paulo - S.P. - Cep: 02124.